GAME SOFTWARE

电子游戏软件

2008年3月上/下
定价15.00元

历数游戏中的变态设定
痛并快乐着

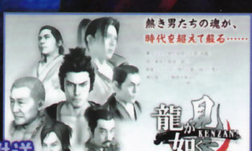
半条命2系列终极解秘
橘盒档案

银河战士PRIME总力解析
飞跃银河的猎手

最终幻想20周年纪念
王者的华诞

热门新作最新情报海量图文公开
最终幻想 纷争/神乐传说2
维京·神域之战/装甲核心

DVD
80分钟满载



附送
「龙如见叁」超大珍藏海报



「年度游戏终极盘点」特别策划
「2007机战游戏大回顾」机战饭特辑
「电影改编类游戏详解」玩转电影

合刊特别攻略超奉送！
吹响春节攻略集结号
胜利十一人2008/超级机器人大战OGS外传
符文工房2/火影忍者疾风传 终极觉醒2/陆行鸟迷宫2
鬼魂基因/特警精英 自由标靶

真·风神制作

合刊专栏特别总动员
电软小编私房专栏春节号/名越武艺帖/小岛的视点/电玩范特西
猎狐犬基地/无双皆传/解构恐惧/怪物猎人杂记簿/机战FAN

ISSN 1006-5032
06
9 771006 503000

一切的幻想都从这里启始……尘封的历史在这里被打开，水晶的晓光引领我们追忆回那段流金岁月。1987年12月18日，一款默默无闻的角色扮演作品悄然问世，其名当中寄托着创作者最后的希望。然而，二十年后的今天，这款作品并未灰飞烟灭逝为最后的梦想，反而成长为在全世界享有盛誉的伟大作品系列。

□文/七曜

卷首特辑
最终幻想创世轨迹
王者的华诞！

FINAL FANTASY 20th
ファイナルファンタジー



1987 FINAL FANTASY



1997 FINAL FANTASY VII

2001 FINAL FANTASY IX

FINAL FANTASY 20th Anniversary

光与混沌……剑与魔法……爱与仇恨……心与灵魂……

最终幻想用一个个激荡的音符编织着神话、童话和不朽的传说。

水晶的旋律谱写着色彩斑斓的乐章，二十年的追忆长上翅膀，幻想的共鸣声直达天际……

最终并非意味着结束，而是最强的、终极的，二十年塑造的品牌，业界的旗帜，

最终幻想系列的辉煌见证了一位少年成长为王者之路。

幻想王者华诞乐章！创世之书——天地创造

关键词是对最终幻想系列的核心灵魂部分进行的综合性总结，它们是对整个最终幻想轨迹的总结和精炼，记录了系列发展的缩影。让读者在廖廖数语间便能感受到系列20年来非同寻常的成长轨迹，是对系列的见证，是浓缩的精华。

水晶（Quartz）



这一切的开端都近乎于一个神话，最终幻想之父坂口博信于1987年12月18日设计了一款名不见经传的RPG类游戏，因为当时受光环笼罩的勇者斗恶龙系列如日中天，想与其抗衡必须有自己独到的创意。同样的主题，剑与魔法，龙与城堡，勇者与魔王，最终幻想系列必须在相同的大环境下开辟出与勇者斗恶龙系列标志性的分水岭。系列原点之作的主题就是水晶，被寄予梦想的4位少年光之战士，要让4种水晶恢复光辉，借助它的力量阻止世界的崩溃，打倒魔王卡奥斯。虽然近代的系列作品不再以水晶为主题，但游戏中的水晶依然无处不在，记录点、召唤石等等细节上还是采用了水晶的设计。水晶的寓意是永恒的光芒，以系列今时今日在业界的地位，被称为最终幻想的确名副其实。

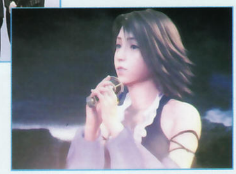
旗帜（Flag）

毫无疑问，最终幻想系列早已成为当今游戏界的一面旗帜。曾经的少年已然成为业界的王者，称霸业界的利器就是创新，给玩家们带去前所未有的游戏体验和震撼的游戏感受，永远走在业界的最前沿，就是能引导业界潮流的弄潮儿。其他众厂商都以最终幻想这块金字招牌马首是瞻，效仿、抄袭者亦不计其数，但这些都成为了推动系列发展的原动力，竞争的动力使得系列在前作的基础上推陈出新、青出于蓝，新时代的幻想风暴愈演愈烈，称霸业界的脚步无法阻拦。



天籁（Music）

音乐也是游戏的关键，FF系列的音乐一直都是由"植松伸夫"大神制作。每次都能把游戏气氛准确地烘托出来。FF每作都有以水晶为主题的主旋律，每次都是主旋律的变化曲。每次你都可以听出是那熟悉的旋律，让人找到亲切感。或欢快或感伤、或庄严或滑稽、或豪放或委婉，与场景、与人物的性格特征、内心感受都配合得恰到好处，是对剧情的一种升华。



←幸田来未所演唱的千言万语真可谓天籁。

特技（Skills）

特技在整个系列中可以分为两大类，一是早期作品中的职业特技，二是从FF7以后成长系统开放以后的个人特技。职业技能有其职业特征，同职业的角色特技也相同，难免显得千篇一律，缺乏人物个性，也限制了战术的灵活多样性。这种情况在FF7的魔石出现后被彻底打破，从FF7开始，系列开始摒弃传统的职业系统，将特技融入到成长系统中，成为个人特技。在武器和防具上装备不同的魔石或者连接不同的魔石，就可以获得不同的技能，战士系与法师系之间，再也没有不可逾越的鸿沟。而到了FF10中，特技的习得成为全开放式，玩家们能自由地选择拥有的特技和习得顺序。



英雄（Hero）



系列制作的理念由于源于电影，所以带给观众视觉刺激更直观，充满个性外形的人物经久不衰。克劳德、萨菲罗斯、尤娜，二十年来这些的经典角色至今已经家喻户晓，无论是正面人物还是反面人物，极具个人英雄主义色彩的渲染，在故事中尤其突出。厂商所设计出的英俊、完美但经历坎坷的英雄人物供玩家们为之憧憬。主角们的性格、背景、生存环境、价值取向等都有着深层区别，与DQ系列塑造的那种传奇英雄相比，FF系列的人物更全面和生活化，更接近现实。所以说DQ系列更趋于童话，一切都在美好中开始，又在美好中结束；而FF系列更接近于电影，有多层次的世界观和跌荡起伏的剧情，希望玩家们能通过自身的理解来感应游戏，产生共鸣乃至真正的爱上它。

国际品牌（International brand）

不可否认，FF系列成功之处就是成为国际品牌。成为国际品牌是许多商品的梦想，之所以受到世界大众的推崇，原因就是这些品牌代表着全人类的共同渴望。一个品牌的塑造需要各个方面的要素来烘托，FF是一件艺术品，极具文学气质，独到而又个性鲜明的诠释剧情的手法乃独树一帜；人物刻画尤为出色，将不同人所表现出的不同态度行为呈现在人们面前，使人从内心感到人性的崇高与卑劣；就音乐而言，它又是一部音乐百科全书，几乎涵盖了所有的音乐类型和乐彩，符合国际潮流的缔造方式使其在国际市场上遥遥领先于传统日式RPG大作DQ系列。所以FF系列中很多作品都推出了国际版，在修正了日版的BUG基础上略微加一些符合其他国家玩家口味的新要素。



首领（BOSS）

它们来自混沌，是异界的统治者，或匿于深渊之中，或藏于黑幕之后。有着无与伦比的战斗力，却永远只能做主角们到达巅峰的踏脚石。它们是很不幸的，整个游戏流程中都很少露面，只是在某一地点出现充当炮灰。它们是很可悲的，像老鼠过街一样人人喊打，每名玩家都以打倒它们为荣耀。它们又是必然存在的，因为在它们悲怆倒下后，玩家们才算真正地将游戏完美通关，并获得它们守护的隐藏宝物。系列中最著名的隐藏BOSS当属Weapon系，Emerald Weapon、Ruby Weapon、Ultima Weapon、Omega Weapon、Omega mk.XII，其中Omega可谓是王中王，在系列中多次作为最强隐藏BOSS登场。



↑最终幻想7的最强BOSS绿宝石兵器。

魔法（Magic）

FF的魔法系统相当完善，早期主要以黑白分流的魔法系统，并一直延续至今，是最终幻想系列魔法的标志，其他所有魔法都是这两类魔法的分支型和派生型。初代中一共有64种魔法，其中黑魔法和白魔法各32种。每类魔法又分为8个等级，级别越高，威力也越强。魔法不仅是战斗的一部分，还可以通过它更深一步了解FF的世界观。它和幻想世界里的人们的生活息息相关，是人们生活的一部分。它的起源，发展，以及最初的作用，都是值得我们去探索。



←最终幻想水晶编年史中的合体魔法展现出令人绚目的效果。

职业（Jobs）



最终幻想当年一鸣惊人的灵光就是职业系统的出现，这种设定从而使得整个游戏变得丰富多彩，并派生出团队协调战斗、职业特性搭配、特技魔法合理使用等一系列战术上的连锁性概念，标新立异的同时，也成为同类游戏系统日后发展的风向标。更上一层楼的是转职这个日后成为日本各大RPG主要系统的概念，是在最终幻想系列初代中由史克威尔创造的。这个系统使得各职业的角色在经验值累计到一定程度后转变为更有发展潜力的高一级职业。转职的目的就是利用职业的转变而让角色拥有新的技能、提升人物能力、适应更多装备道具。外在改变的同时，内在的属性、抗击打能力、成长上限，也会做出相应的调整。系列将职业平衡性把握得非常棒，系列中的纵向转职都只能进行一次转职，转职后的人物承袭以前职业特性，能力和成长空间上升，并能使用新的装备，拥有新的特性。这些高级职业都是原有低等职业的派生或合成职业，设定都相当合理，玩家使用后均有口皆碑。

成长（Growth）

主角的成长是RPG类游戏的核心概念，以人物能力为根基来进行战斗，装备、技能为辅助。初代中每个角色的能力成长走向，由一开始为其选定的职业所决定，而FF2是通过装备武器和防具来不断战斗，提升相应的熟练度才能提升战斗力。也就是说武器、魔法的使用次数越多，熟练度越高，到达游戏后期，带给敌人的创伤威力也就越大。到了FF5中，因为无限转职的设定出现，并且转职后原先习得的特技保留，这样玩家就能培养出超强的角色。在FF10里玩家将战斗获得的AP，加入到晶球盘系统中，这样一来可以自由控制每个角色不同的发展空间，玩家在游戏过程中可以较为自由的培养角色的发展，只要你愿意，琉库可以拥有像战士一般破坏力，基玛力也可以使出究极的“创世魔法”。FF12的执照盘系统，让任何角色都能使用所有武器、习得各种魔法和技能，这和FF10的晶球盘系统有异曲同工之妙。



↑黄道十二宫的职业盘。

幻想（Fantasy）



最终幻想是以剑与魔法为主题的幻想类RPG游戏，魔法是历代作品中世界观和剧情的核心组成部分，魔法和水晶、魔法和幻兽、魔法和机械、魔法和古代文明……用魔法来诠释世界观已然成为系列的传统。FF的早期的世界观设定有很重的模仿DQ的痕迹，剑与魔法，龙与城堡，勇者与魔王，救世主的传说在一个新天地里不断上演。但其基本的构架就很宏大，这为日后的发展留下很大的提升空间。在FF7以前，最终幻想系列的世界观定位的阴郁而沉重，很多成人化的东西。更因时空的交叠转换而充满了悲凉的沧桑，又非常注重刻画人物在面对理想和利益冲突时的心理变化，这些都比较适应成熟玩家的胃口。

幻兽（Summons）



召唤兽可谓是最终幻想系列中最耀眼的明星，通过古老的魔典，咏唱神秘的召唤术咒文，契约的纽带启封沉睡中的灵魂。幻兽的传说在水晶中被诠释，创世神的宠儿们在宿命中轮回，用自己的天性和叛逆在最终幻想系列中演绎着光华历程。它们是军的旗帜、王的利刃、神的使者、魔的仆人，来自异界的统治者们，临世肆意操纵现世的法则，用无与伦比的力量成为大召唤士最信任的伙伴。召唤兽不仅只是战斗的利器，也有着桀骜不驯的性格、千丝万缕的情感和不同凡响的成长经历，精彩绝伦的个性写实魅力是它们能在最终幻想系列中不断繁衍进化的重要原因之一。威严的帝王奥丁，孤傲的龙王巴哈姆特、实力凌驾于一切幻兽之上的戒律王。召唤兽的设定自从最终幻想3诞生以来，一直被沿用至今，经典程度可谓家喻户晓，是最终幻想系列的一块招牌、一面旗帜，通过20年的繁衍进化，召唤兽从最初单纯的战斗手段，升华成为剧情衔接、系统辅助、树立幻兽魅力、诠释神话传说的多功能优秀设定。

飞空艇（Transportation）

飞空艇是FF系列中最著名的巨大交通工具，可以说是最终幻想的标志之一，造型美仑美奂，大气磅礴，带有强烈的幻想风格。在初代中就已登场，并且以后在每作中都从未缺席。飞空艇作为一种空中飞行器，在系列历代作品中，都是依靠各种神秘的力量浮空，由螺旋桨和亮空环来控制方向和速度。最初飞空艇的作用只是快速的代步工具，在游戏后期能随意到达游戏中的绝大多数地方。而后其在系列中的存在感逐步增强，逐渐融入到故事中，成为剧情甚至世界观的一部分。FF4中帝国精英红翼部队，是系列中首次出现大规模的飞空艇；FF8中的“诸神之黄昏”号则成为了一艘太空飞艇，也是系列史上人气最高的飞空艇之一。



↑海鸥团的飞空艇赛露修斯。

神兵（Celestial Weapon）

武器收集是FF系列的卖点之一，拥有所有的神兵利器，是绝大多数FANS们的愿望，武器种类涉及面广、拥有众多极具魅力的强力武器是FF系列的两大特点。武器是FF系列战斗的基本，其种类和角色的职业息息相关，不同的角色或职业都拥有自己的武器种类，在庞大职业系统的映照下，武器的种类自然异常丰富。创世兵器、诸神之黄昏、圣剑艾克斯卡里巴、正宗刀、天枪冈格尼尔、圣枪隆基努斯、狮子心等古老神兵都被一一传承下来，七曜武器、太古炎神兵、多罗之剑、幽兰黛尔、柳生之漆黑众多新睿神兵也都闪亮登场。



复刻（Replot）

近年来最终幻想系列不断利用在业界强大的影响力，持续推出复刻作品，PSP、NDS、GBA上每作登陆的翻新作络绎不绝。因为原作本身的游戏素质就颇高，所以复刻的压力并不大。并不需要什么成本。这样做虽然能让更多新时代玩家感受到经典之作的神髓，固然不错。但其刻了又刻、出了又出的做法，让人感到SE是拼命的对系列的老作品进行闲余资源再利用，直到榨干其最后一滴剩余价值为止。这种不择手段的骗钱行为，还是应该清醒对待，不能说应该爱所以爱，就目空一切，任由SE肆意宰割。

终结技（Quickenings）

最终幻想系列的必杀技，是战斗中最具威力的伤害输出手段，破坏力超凡绝伦，演出效果惊艳无比，而且在处于逆境中，有一发逆转的能力。在FF5之前，每名角色都只拥有职业特技，而并没有独有的必杀技，相同职业的特技也一样，效果的差别只由人物能力和武器性能决定。FF6首创了必杀技输入系统，这个革命性的设定日后成为了系列的新标志之一，必杀槽的能量蓄满后，在发动必杀技时，需要在限时中输入特定的指令，正确无误地完整输入后，伤害输入会达到全值或追加额外的伤害值或特殊效果，越高等级的必杀技指令也就越复杂，输入时间也越短，但回报也相当高。这个设计即考验玩家的反应能力，又能满足玩家的成就感，是一个让玩家代入感十足，又考验心理素质的成功要素。



↑终结技的设定于最终幻想7中首次登场，有逆转乾坤之能。



←克劳德发动终结技“超究武神霸斩”，怒击萨非罗斯。



ATB（Active Time Battle）



系统就是一个游戏战斗部分的灵魂，初期也是采用的踩地雷回合制战斗方式。从4代起战术大师伊藤裕之创造传世之作ATB（Active Time Battle）系统——真实时间战斗系统，直译为“动态时间战斗”，这个最终幻想系列日后一直被沿用的系统也成为近二十年来一直被各大RPG作品采用的经典战斗系统。在战斗画面中，角色状态下方会出现ATB量表，俗称“时间槽”。时间槽的积累速度会因角色能力值而改变，对决双方需在时间槽蓄满之前迅速完成操作，这种加入时间槽要素的即时系统可使单一的回合制战斗变得更加紧张刺激。这个系统一直沿用至FF10的CTB（Count Time Battle）系统出现，本系统战斗触发时行动的顺序由角色的速度决定，精髓在于，角色在战斗中的每个动作所消耗的时间点数不同，一般威力越大的招数相应消耗的时间点数就越多，消耗时间点数多的角色在随后的战斗中行动顺序就会相应的排在消耗时间点数少的角色后面。这种系统的引入，不仅是对游戏战略性的增强，而且还微妙地调整了战斗的平衡性。



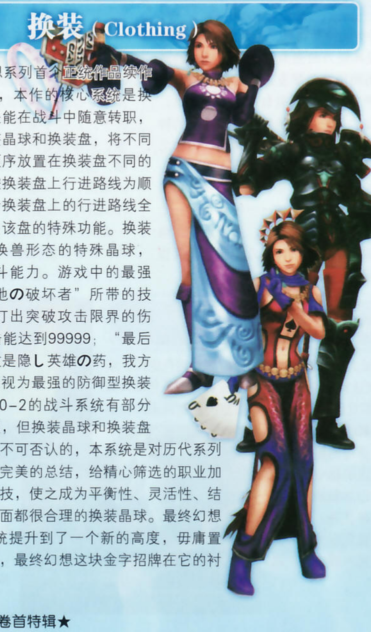
↑最终幻想9的BOSS kuja魅力十足。

陆行鸟（Chocobo）



チョコボ是最终幻想系列的标志之一，史克威尔·艾尼克斯（Square Enix）公司的超人气象征吉祥物之一。每作都有登场，在3、5、7、8中作为召唤兽登场，是系列中原创的大鸟，原型是黄色的驼鸟。必杀技有“陆行鸟踢”，给予敌单体轻微的伤害；“陆行鸟火焰”，从口中吐出火焰，烧向敌全体；“陆行鸟核爆”，发射核能弹，在敌中心地带爆炸，造成敌全体无属性伤害；“陆行鸟陨石”，召唤陨石砸向敌人，造成敌全体无属性大伤害。终结技为“陆行鸟压顶”，召唤一只胖陆行鸟压住敌人，造成敌全体无视防御力的无属性巨大伤害，伤害值可突破限界。

换装（Clothing）



2003年最终幻想系列首个正统作品续作最终幻想10-2诞生，本作的核心系统是换装。所谓的换装就是能在战斗中随意转职，换装需要相应的换装晶球和换装盘，将不同职业的换装晶球按顺序放置在换装盘不同的空格上，在战斗中按换装盘上行进路线为顺序进行换装，将整个换装盘上的行进路线全部走完一遍就会开启该盘的特殊功能。换装晶球里还有类似召唤兽形态的特殊晶球，有着极强的单兵战斗能力。游戏中的最强攻击型换装盘“天地の破坏者”所带的技能“银河天震”能打出突破攻击限界的伤害值，最高数值每击能达到99999；“最后の手段”，它的特效是隐し英雄の药，我方单体无敌状态，可以视为最强的防御型换装盘。虽然最终幻想10-2的战斗系统有部分核心玩家很不屑一顾，但换装晶球和换装盘完美合璧的优秀性是不可否认的，本系统是对历代系列作品中的代表性职业完美的总结，给精心筛选的职业加上效率颇高的战斗特技，使之成为平衡性、灵活性、结合性、实用性各个方面都很合理的换装晶球。最终幻想10-2将系列职业系统提升到了一个新的高度，毋庸置疑它的品质和普及率，最终幻想这块金字招牌在它的衬托下依然闪光。

迷你游戏（Mini Game）

迷你游戏是最终幻想系列的一个特色，一切精致的小东西都可以在里面展现。这也是每作FF都有的耐玩设定。在游戏中穿插大量极为有趣的迷你游戏，能在紧张之余，带给玩家一些惬意和恬静。FF7中的陆行鸟赛跑、潜艇大战、滑雪、培养黄金陆行鸟等制作相当精良的迷你游戏，让玩家们乐此不疲。而后FF8的全世界卡片游戏；FF10中紧张的陆行鸟赛跑、水球比赛、抓蝴蝶、平原避雷等等，这些要素把FF点缀得更加美丽。而且完成以后都能获得非常丰厚的奖励，使得收集欲和成就感大增。



↑最终幻想10的跑鸟游戏是无数玩家的噩梦，就是为了那颗日轮圣印。

结束语 Zenon Mansion

最终幻想系列靠初代中所创立的基本系统和深邃的剧情起家，20年来经过不断的尝试和变革，之所以能在繁多的RPG游戏中占据龙头霸主地位。人们热爱游戏就是因为在其中可以体会到现实社会中所不能实现的种种梦想：剑与魔法，龙与城堡，勇者与魔王……拿起手柄，玩家就将成为异世界的救世主。在最初的时候，主人公往往只能是一名单枪匹马的剑士，通过不停的砍杀怪物提升等级，等把所有数值提升到封顶数值时，那么恭喜你已经无敌于天下了。而随着游戏机能的提升及同类型游戏的增多，玩家也开始不满足于这种单调简单的模式，希望可以在游戏中拥有更多的个性化。于是灵活多样的作战系统应运而生，你可以选择拿起剑或者魔杖，穿上笨重的铠甲或者披上轻便的魔法斗篷，正面挑战对手或者暗中设置陷阱，甚至可以与强大的魔物签订契约共同作战……至此勾勒出了最终幻想系列，乃至RPG游戏史上最重要的一笔。

幻想王者华诞乐章！创世之书——王者无敌

他们是最终幻想里的王者，永远立于不败之地。玩家扮演的就是这些救世主，他们拥有独特的外表和性格，充满个性的人物在时间的长河里经久不衰。



FF10 尤娜



她是大召唤师布拉斯卡的女儿，日文名，意为“夜”，布拉斯卡为了表达对传说中的大召唤师尤娜蕾斯卡的敬意，给女儿取了这样一个名字。最强武器为凤凰涅磐之杖。其特征是左右眼瞳孔颜色有所差异，一只绿一只蓝。尤娜心地善良，处处为他人着想，老是想着“为了他人自己能做些什么”。由于大家相信她能再次带来那基节，她就承其父志，立志要成为一个出色的召唤师来解救遭受“辛”折磨的人们。在她柔弱的外表下衬托着那颗坚强的心。

FF7 克劳德

萨非永远的对手，10年前还是一个自小性格内向，沉默寡言，内心充满矛盾的小男生，一心为了想保护蒂法而努力着。为经历过扎克斯的悲剧后，他逐渐成熟起来，接过扎克斯的“一刀两断”，踏上拯救世界的旅程，为了保护自己喜欢的蒂法，他对自己曾经的偶像举起了刀，亲手了结这一切。10年来，克劳德的成长也是FF7整个系列成长的缩影，是一个少年成为王者的见证。

FF7 蒂法



10年前的蒂法远没有现在这么高的人气，当时FF7中最美的女性当属于艾莉丝，正是一部圣子降临成就了今天的蒂法。她在其中的表演堪称完美，性格坚强、稳重，重感情，处事果断，为人善良。一身黑衣颇具神秘感，和清纯的艾莉丝相比多着一份御姐的气质。其名字来源于一个古希伯莱单词“Tiferet”，而Lockheart则是英语单词lock和heart的结合，Tiferet是生命之树的一个Sephiroth，表示的是漂亮。

FF6 蒂娜



最终幻想6的女主角，被帝国操纵，天生拥有魔导之力的神秘少女。凯斯特拉帝国用失去的魔法与机械组合统治了世界，在与其相对抗的是以利达那为首的势力。而局势因少女蒂娜的出现改变，与生俱来的强大魔力成为被利用的对象，可怜的女孩命运不能自主。

系列历代 希德

毫无疑问，希德是最终幻想系列中最负盛名的人物，绝对是名副其实的第一男配角。FF3中的铁匠、FF4中的技师，FF7中的飞行员，到了FF8中则作为魔女伊迪娅的丈夫登场。FF10里又变成了阿贝德族长，琉库的父亲。

FF7 萨非罗斯

这个世界上无人不知的，被称为英雄的一级战士。拥有完美完成一切任务的超人实力。从不轻易向他人打开心扉。银白色长发，手持正宗刀的萨非罗斯，却是一个疯子“实验”创造的英雄。第一次出场，其实是在人们的回忆中。从这里了解到这位片翼天使是怎样从一个保护这个世界的英雄变成破坏这个世界的魔王。他的拉丁语名字“Sephiroth”，意为“神性的流出”。他有着无人能与之匹敌的力量，可以挥舞长达一米的“正宗”利刃，却无法斩断所谓命运摆下的傀儡的丝线。

FF10 泰达



最终幻想10的男主角，来自于异世界扎那刚多的闪电球运动明星，性格明朗快活，在游戏中的武器是使用的片手剑。他亲眼目睹了自己家乡被“辛”摧毁，同时被引到了“1000年后”的世界，并在那里遇到了尤娜。他其实是梦中的人物，因为“辛”的存在才可以实体化来到真实世界，“辛”被打倒的同时，梦也消失了，带着尤娜的心，回忆着从最初开始的那点滴美好的时光，跳进本来属于他的异界。

FF8 莉诺雅



因为有她，让幻想变成了不再终结，作为FF系列从Q版造型过渡为等身造型后的第一位女主角，总让人感觉她很美。她是最终幻想8的女主角，活泼爽朗，喜欢自由奔放，讨厌受到拘束的生活。平常刁蛮任性的她也有着温柔的一面。她具有与斯考尔完全相反的性格特点，她像一团烈焰，融化了斯考尔这块冷傲的坚冰。



FF7CC 扎克斯

克劳德的挚友，也是艾莉丝的初恋男友，为人乐观，热心的阳光男孩。理想是成为英雄，后来为了保护克劳德而去世。他临终前，将代表着梦想和信念的大刀“一刀两断”传承给克劳德，让他代替自己好好活下去。他是一个对自己信念坚信不移的人，为了朋友可以将生死置之度外，流露着人性真诚，善良的一面。正是这点感动着每个玩家，这也是克劳德以后的生活信仰。

FF8 斯考尔



虽然面无表情，但有着冷俊的外表，眉宇间流露着帅气。为保护心爱的人不顾一切总是出色地完成任务，用一把叫做枪刃的剑，有着出类拔萃的战斗资质，接近完美的SeeD士兵。从现在的眼光来评价斯考尔会觉得，对他的设计略显单薄，冷漠、不问世事却又能得到莉诺雅的欢心，这难道是对单纯一词的另一种诠释。

幻想王者华诞乐章！创世之书——成长轨迹

FF的每一次飞跃，对系列都有着深层次的强大推动力，要么是系统的变革，要么是画面的进步，每一次的变革和进步都成为了业界同类游戏的风向标和指南针，深刻地影响着业界同类游戏的走向。

原点（Seed）

最终幻想1作为系列的原始起点，靠着不同寻常的新鲜感立足于世，首次在RPG类游戏中创立了职业这个新概念，有6大类共计12种职业供选择，每个新职业都有着不同的能力成长走向，而且具有与其职业特征相对应的独有技能和魔法。尽管在开发思想上很大程度上受到了DQ的启发，坂口博信还是决定将FF打造成一款与DQ风格完全不同的游戏。最终幻想从一开始就更加倾向高年龄层玩家，远高于DQ的剧情，复杂的世界观和人物设定，优秀的音乐，都使得玩家们大呼过瘾。FF的诞生让DQ称霸的日本游戏业界看到了一款完全不同的大作。

蜕变（Transformation）

最终幻想2是将整个系列的系统架构定型的作品，职业系统也得到了完善，独有的武器和魔法设定，令各类职业的实用较前作有大幅提高。不断使用武器和魔法能提升力量和魔力，在战斗中使自身体力值降到最大体力值上限的一半以下，就能提升体力值上限。这些设定能让玩家刻意培养出自己理想中的超强力角色，因为武器和魔法都限定了各自职业才能使用的领域，使得职业的特色更加明显，另本作中还创造了系列中最著名的黑魔法“创世魔法”，创世魔法在本作的剧情中占有举足轻重的地位，日后也在系列中多次出现。

飞跃（Leap）

1990年推出的最终幻想3彻底展现出了当时FC的全部机能，成为FC上最优秀的RPG类游戏，也是FF史上第一次成功的飞跃。史克威尔也由此迈进了最终幻想系列最为辉煌的时代，最终幻想系列的各个系统也在本作中继续得到强化。无论是22种可灵活运用的职业还是完善的魔法系统，都成为了以后的FF必不可少的重要元素，超华丽的召唤兽设计后来成为FF系列的标志性卖点之一。在品质方面FF3确实达到了FC游戏的颠峰，在当时堪称奇迹，更加成熟的系统和情节设定、更强的游戏性使得FF系列真正迈入了顶级大作的行列。

里程碑（Milestone）

最终幻想4诞生于1991年，是系列中的里程碑。90年SFC发售时史克威尔已经开始研究SFC的具体机能及软件开发环境。在当时由于各大新主机的发售激发了人们对于新世代游戏画面表现能力的无限遐想，而一向在画面和音乐等技术性表现上十分卓越的FF也引起了人们的无限期盼。战术大师伊藤裕之创造传世之作ATB（ACTIVE TIME BATTLE）系统成为近二十年来一直被各大RPG作品采用的经典战斗系统。通过战术安排职业特技的使用顺序是本作的战斗中的一个关键环节，由于本作的战斗满员编制上限增加到了5人，使得游戏的职业搭配战术更加丰富多彩。至此FF系列初具雏形，各大经典要素登场后即延续传承。

升华（Sublimation）

于1992年发售的最终幻想5给了玩家几乎无限的创造性和可能性，职业系统可谓是集系列前作精华的大成之作，强化到了一个新的高度，每个角色可能选择的职业被前所未有的升级到了22个。而重点强化的职业特技给予了玩家一个精彩纷呈的职业世界。层出不穷的特色技能不断进化和完善，给人一种目不暇接而又没有重复感的优异品质，并且转职后特技保留，这样玩家就能培养出超强的角色。最终幻想5的是对系列前作的总结和完善，也作为系列续作的奠基石，分水岭般的功绩效能让它在系列历史横流中铸就辉煌的一笔。

巅峰（Mountain peak）

最终幻想6是系列的第一个巅峰作品，品质让人们极为震撼。无论在画面还是音效上，都可以说达到了当时2D游戏的颠峰水准，其品质甚至比当时公布的一些次世代主机上游戏更加优秀。FF6几乎说榨干了SFC的所有机能。在剧本上的复杂性方面绝非以往的RPG所能比拟。深邃的剧情、完整而独具特色的角色性格。在FF6中出现的很多成人化问题以及对于人物心理的细致描写已经不是低龄玩家所能理解，FF6中出现的一些经典角色和场面直到现在仍留给人们深刻印象。这也是最终幻想系列即将脱胎换骨迈进新纪元的预示。

倒戈（Treachery）

1997年1月31日，最终幻想7以全新面貌登场于当年的新贵主机PS，以无坚不摧之力帮PS打下了半壁江山，史克威尔的倒戈瞬间摧毁了任天堂的主机市场，曾经的游戏王朝轰然垮塌。新作也带来了全新的职业系统，魔石系统结合了最终幻想5的职业系统。曾经在战斗中占主导地位的职业特技也完全被角色们威力强大且极具魄力的必杀技所取代，7代在战斗中LIMIT BREAK槽会不断蓄积，满了以后就能使出破坏力惊人的LIMIT技（必杀技），这也是本作中最强的战斗手段。FF7为当时的3D RPG制定了基准，而它的诞生也标志着以往作坊式的游戏开发时代已经过去，游戏的大规模分工制作时代已经来临。如今FF7已经成为SE手上的王中王，是最终幻想系列中最具人气的一作，并将其单独系列化。AC、BC、CC、DC，PS3版的ACC等，最终幻想7在其十周年华诞到来之际，已经成为最终幻想系列中最知名的作品。

浪漫（Romantic）

1999年情人节的前三天，以爱和浪漫为主题的最终幻想8发售，FF8浪漫唯美的情节是吸引玩家们的主要原因。如果说AFF7真正迈开了FF电影化的步伐，那么FF8的出现将FF系列的电影化推向了颠峰。游戏的整个战斗系统都构架在GF这个设定上，GF全称Guardian Force——守护之力，在8代中就是系列中的召唤兽，通过结合不同的召唤兽，可以使每个角色有灵活丰富的变化，自由选择技能装备和Draw魔法改变能力数值，创新之多令人叹为观止，完全颠覆了以往FF系列的形象。

回归（Return）

在最终幻想8出乎常规的超前之时，之后的最终幻想9却在系统的各个方面又都重新回到了系列的原点。事实上在FF8开发之时，史克威尔社内也同时开始了FF9的策划，然而这两款游戏却有着天壤之别。世界观、游戏系统、音乐、人物造型都全面回归，水晶、古老的职业系统、Q版人物造型，一切都是那么熟悉。在前两作中每队成员的编队上限是3人，本作是又回归到了早期作品中的4人编队上限。“必杀技”系统也被“环境”系统所取代，角色可以在日常对话中聚攒怒气，并在战斗中爆发出来，并能使用隐藏的特殊能力。如果说最终幻想8是系列前进的风向标，那么最终幻想9就是对系列前作的完美总结。

永恒（Eternal）

2001年在PS2上发售的最终幻想10 是永恒的经典，也是史克威尔重生的里程碑，可以誉为PS2时代RPG游戏的标准，是整个系列中最无可挑剔的作品。系统方面，经典的ATB系统被CTB（Conditional Turn Based）系统所取代；召唤兽育成系统绝对是能在史上画上浓墨重彩的一笔。玩家可以将战斗获得的AP，加入到晶球盘系统中，随心所欲地获得技能和使能力增长。这样一来可以自由控制每个角色不同的发展空间，玩家在游戏过程中不但可以较为自由的培养角色的发展，并且能体验到探索的乐趣。FF10真正展现了PS2上游戏应有的水平，成为当时PS2上真正意义上的大作。

尖兵（Point soldier）

FF11是系列在网游领域进行尝试的尖兵，跨平台、网络化以及低成本、多软件策略可以说是步入新世纪后SE致力推行的核心战略。FF11不仅采用了FF系列熟悉的职业系统，而且不同于其它网游的是，它创造了“随意转职系统”。一个角色可以在18个职业中任意转职，不再限定于一个职业中。玩家们可以选择自己喜欢的职业进行培养，除了主要的职业之外，当玩家完成了某些任务以后，可以在另外17个职业中任选一个作为副职。史克威尔积极维护游戏，不断进行游戏升级。最终幻想11虽然没有获得突破性成功，但作为SE进军网络游戏市场的试金石，也有着相当积极的表现。目前该作已经推出了4张资料篇，吉拉德的幻影、普罗马西亚之咒缚、雅特尔冈的密宝、阿尔塔纳的神兵。

新锐（New sharp）

2006年3月16日，最终幻想12诞生，这已经不再是以往我们熟悉的那个最终幻想了，全新的ADB（Active Dimension Battle）系统，玩家将可以更自由灵活地掌握敌我角色的位置、距离等，发动最有利于己的攻击方式。游戏中的角色演出素质又更上一层楼，于即时演算的剧情场面中，亦可透过脸部表情充分表达出角色的喜怒哀乐等情绪变化。执照盘成长系统，让玩家们惊喜地发展，原来FF也能变得这么自由，各角色之间除了能力值的差别外，主要的区别就在于使用的武器和必杀技，只要在新系统执照盘上习得相应的技能、魔法和能力，那么任何人物都能变为万能角色，这和最终幻想10的晶球盘系统有异曲同工之妙。SE于2006年12月的东京游戏展中公布的一项名为“伊瓦利斯联盟（Ivalice Alliance）”游戏开发计划。从此后所有伊瓦利斯主题的游戏都纳入了这个该计划之中。FF12、FFT、FF12RW、FFT狮子战争和FFTA2都是其中的作品。

狼烟（Rocket）

最终幻想7和最终幻想10分别为PS和PS2奠定了江山，在PS3近况令人堪忧的今天，急需要一针强心剂来重整旗鼓。那么这场战役反击的狼烟将由最终幻想13来吹响。本作是以水晶神话为共同的要素，展开复数故事的“水晶物语新篇章 最终幻想13”系列，已经公布了最终幻想13，最终幻想13 versus，最终幻想13 agito，3款担负计划核心的作品。分别是对应PS3和手机平台。由曾经制作最终幻想10的制作小组负责，人设由野村哲也大神负责，制作人是SE第一开发部部长北濑佳范，加上SE那绝对值得佩服的制作技术和多年FF系列的制作经验，相信在最终幻想13降临时，也是PS王朝的复兴之日。

幻想王者华诞乐章！创世之书——混沌军团

它们是魔天的部下，也是王者们成长的经验值。它们是最终幻想系列中最普通的“群众演员”，但正所谓“阎王好过，小鬼难缠”，正是这样的小角色心甘情愿的前仆后继充当炮灰，才使得游戏变得丰富多彩。这些经典魔物都是系列最著名的群众演员。



仙人掌（サボテンダー）



仙人掌是登场于最终幻想系列中的一种原创怪物。在小型的柱子状仙人掌上设计了手足一样的形状，在躯体的部分上设计了3个孔，相当于眼和口，身体成透明状的怪物。常常做着自立自跑的动作，像摆在交通路口的交通信号灯上，暂停行走的形图一样。

冬贝利（トンベリ）



冬贝利是登场于最终幻想系列中的一种原创怪物。全身绿色，有着鱼型或者像两栖类生物一般的圆脸。背后还拖着鱼状的尾巴，多在洞窟深处阴暗潮湿的地方出现。

哥布林（ゴブリン）



在历代作品中都有作为幻兽或魔物登场。官方译名“地精”，对敌人造成轻微的伤害。它是邪恶的小精灵的总称，体型不大，喜欢恶作剧，制造灾祸，通常居住在黑暗的地方。相传它们的微笑会令血液凝固、牛奶变酸、果实从树上纷纷坠落。

奇美拉（キマイラ）

奇美拉是希腊神话中狮头、羊身、蛇尾的怪兽，是恐怖与邪恶的化身，令人们畏惧的恶魔，在最终幻想系列中它同样是以多头的形象出现，并且不同的头可以施放不同属性不同方式的攻击。名字在希腊语里的意思是“山羊”，它拥有羊身、狮头和蛇尾，会喷火，最终被骑着飞马的贝勒洛方所杀。

摩尔波鲁（モルボル）



摩尔波鲁是最终幻想怪物中最著名的一只。它的究极异常状态攻击，臭之息的威力恐怕每个最终幻想玩家都领教过，如果你没有防御全部异常状态的手段，那么只能在无奈何中被全灭，真是让人谈虎色变。

史莱姆（スライム）



史莱姆也是系列中最著名的怪物之一。它有着尖尖的脑袋、咧着嘴傻笑的样子、水滴般的形状。“Slime”在英文中是泥状、粘液状物体的意思。具有粘性的流体生物可以保持各种各样的形状，由于身体柔软具有弹性，因而可以进行跳跃攻击。

爆弹（ボム）



ボム是最终幻想系列中的著名原创怪物，每作都有登场，以物理攻击和火魔法攻击为主。每当它受到攻击时身体就会膨胀，以1.5倍、2倍、自爆的顺序递延。如果在三次攻击内没打倒它，那么它体力下降到一定程度会以自我毁灭的方式打击敌人。

贝希莫斯（ベヒーモス）

系列中最著名、最强大的魔兽之一。利维亚桑和贝希莫斯是上帝的造物，上帝通过这两只威力无比的猛兽来说明他的权力，实际上，它们是上帝的化身。犹太教的关于巴比伦的起源传说中有两种巨兽，统治海洋的是“利维亚桑”、统治陆地沙漠的是“贝希莫斯”。两者都是使世界混沌的怪物，两者经常交战。



迪亚马托（ティアマット）

系列中强大的魔物之一，吐息攻击范围相当广的雷龙，颈部的项圈就是服从之证，迪亚马托是FF系列中一种非常强大的魔物，多次在系列中登场。它又名Tiamat，源于巴比伦神话，世界开创时即存在的怪物。神话中海蛇族的Apsu和Tiamat是第一个神的父母，Tiamat有着狮子的头和前腿，鹰的翅膀和后腿，蛇的舌、鳞和尾巴。

铁巨人（てつきょじん）



铁巨人也是最终幻想系列很传统的敌人种类，出现在游戏的后期，属于最高级的怪兽，有强大的物理攻击能力和防御力，在HP降到一半以下时会给自己加上防护盾。

阿里曼（アーリマン）



只有一只眼睛的独眼蝙蝠怪是最终幻想系列里的传统飞行怪物，以从眼睛射出的激光为主要攻击方式，攻击里面时常带有异常状态攻击。阿里曼在祆教，又为琐罗亚斯德教、拜火教中称安格拉·曼纽（Angra Mainyu），恶界的最高神，黑暗与死亡的大君，其下以六大恶魔为首，领有无数的恶魔，行无数的恶事。阿里曼与琐罗亚斯德为争夺上帝的阿胡拉·玛兹达持续不断地进行斗争。

幻想王者华诞乐章！创世之书——森罗万象

FINAL FANTASY 20th Anniversary

召唤兽可谓是最终幻想系列中最耀眼的明星，通过古老的魔典，咏唱神秘的召唤术咒文，契约的纽带启封沉睡中的灵魂。幻兽的传说在水晶中被诠释，创世神的宠儿们在宿命中轮回，用自己的天性和叛逆在最终幻想系列中演绎着光华历程。

Bahamut 巴哈姆特（バハムート）



暗夜之翼的龙啊，愤怒吧！和我共同点燃胸中沉睡的火种。一条铂金色身材修长蜿蜒的巨龙，浑身上下所覆盖着的银白色鳞片，即使是在微弱的光亮之下依然能反射漂亮的光彩，像宝石般的双眼是深蓝色的，如同仲夏的天空一样蓝。バハムート的知名度在所有幻兽里是最高的，身为万龙之王的它，是制作者常年以来为召唤兽们树立的一面旗帜，可谓召唤兽的代言人。拥有最高的出勤率，在系列各作中均尽显王者风范。在1中就以圣龙的身份登场，霸气十足的形象给人以孤傲的感觉，备受尊重。不论是善龙还是邪龙对它的智慧与力量表示敬畏。它严格反对任何邪恶事物，不能容忍任何邪恶的行径，亦是正义的化身。在伊斯兰神话中记述巴哈姆特是一条巨大无比的鱼。上帝创造了大地，但大地却没有根基，因此上帝便在大地下面造了一位天使，然而天使没有立足之地，于是又在天使下面造了一层红宝石，而这层红宝石又没有托盘，于是又在下面造了一只公牛，但这只公牛没有落脚的地方，因此就在公牛的底下创造了バハムート，在它的底下放置了水，而水底下是一片黑暗，这就是バハムート的由来。在没有エデン、アーク等终极幻兽的时代，バハムート就是最强的幻兽，而且是一个庞大的家族，最终幻想7中就有バハムート、バハムート改（终结技为“亿万龙炎”）和バハムート零式（终结技为“无限龙炎”），其中以六翼形态登场的バハムート零式，是史上最强的バハムート。





↑最终幻想9中的巴哈姆特零式。

→FF7CC中的巴哈姆特·烈。

Odin 奥丁（オーディン）



闪耀着漆黑的光芒，鼓动起颤抖的气旋，斩铁剑！如果说バハムート给人的感觉是孤傲，那么オーディン则显现出一种极其庄重的威严，白马银枪、独临天风，斩铁剑所到之处，不留一草一木。オーディン是系列中的元老级幻兽，英灵殿ヴァルハラ（瓦尔哈拉 Valhalla 阵亡了的英灵聚集之地）的主人，女武神ワルキューレ（瓦尔基里 Valkyrie オーディン麾下的女武神，负责将英灵们引导去英灵殿）的主上。北欧神话中的最高神，也被誉为战神、军神，座骑是六足神马スレイプニル（斯雷普尼尔Sleipnir），武器是由ユグドラシル（世界树 Yggdrasil）树枝制成的天枪グングニル（冈格尼尔 Gungnir），能贯穿任何事物。手上戴着象征着财富的指环ドラウプニル（黄金腕轮Drou-pnir），能使用战斗技能 狂战士之怒（ベルセルクの怒 Berserker rage）大幅激励和鼓舞麾下的部队。肩上有两只分别代表着思维和记忆的乌鸦，身边有两只分别代表着贪欲和暴食的狼，在诸神之黄昏之战中，被魔狼フェンリル吞进肚子里而死亡。



Zodiark 戒律王 佐迪亚克（戒律王 ゾディアーク）



被誉为是无数星光集结到大地上而诞生的召唤兽，代表绝对的真理，受所有召唤兽的敬仰和拥戴，伟大的戒律之王。登场于最终幻想12中的最强幻兽，黄道十二星座召唤兽的统帅，蛇遣の座的召唤兽ゾディアーク，“ゾディアーク”就是黄道十二宫的统称。必杀技“净化光束”基础威力很高，攻击频率也很高，还能追踪攻击，加上无视天候和地形影响的自动能力，成为一个高射速的移动平台；魔法コラプス的范围和威力都很优秀，再配合魔法CT0（魔法攻击蓄力时间为0），在实战中适用性很强；终结技“终末日食”是游戏中最高威力的攻击技。

High Serahp Ultima 圣天使 阿鲁缇玛（圣天使 アルテマ）

华丽圣洁拥有无上尊贵身份的上位圣天使アルテマ，是神创世时引以为傲的最高杰作，登场于最终幻想12中处女の座的幻兽，战斗力仅次于戒律王ゾディアーク，不愧号称为“圣天使”；无属性魔法“闪耀”的威力也很强，而且会对付在能吸收圣属性的敌人时使用，弥补了必杀技“破坏”的弱点；终结技“完全创世魔法”基础攻击力超高，而且带圣属性，可惜不能突破9999的攻击力限界，发动条件为召唤兽和召唤主同时处于濒死状态。它的职责是净化万物的灵魂，超度永不转生的亡灵，引导灵魂飞天，拥有飞舞着黄金般闪亮的金色六翅羽翼，她颇受万民敬仰。但自傲的它野心膨胀，内心的堕落使其失去了自我，率领自己的追随者弑神，妄图取而代之，战败后被封印起来。



Knights 圆桌骑士（ナイツオブラウンド）

威严和孤傲并重的皇家骑士，用剑来实现自己的梦想和未来，它们是骑士团精英中的精英，对国王绝对忠诚。有着永不言败、精诚团结的精神，代表神履行恩赏和责罚。ナイツオブラウンド是最终幻想7中的最强召唤兽，アーサー王和他麾下的12位圆桌骑士，需要培育出黄金陆行鸟才能取得。召唤技为“万川集海·最终团圆”，アーサー王和所有圆桌骑士一齐出场，各自施展绝技对敌人进行轮番围攻，骑士们连续进行12次威力巨大的无属性攻击，最后アーサー王登场用圣剑エクスカリバー砍杀敌人，将其堕入深渊。

→最终幻想7最强幻兽圆桌骑士的十三连斩。



MagusSister 美佳斯三姐妹（メーガス三妹）



蔚蓝的天空上划过三道彩虹，三枚种子落地后，应运而生三位昆虫花仙降临，最终幻想系列史上第一个召唤兽军团诞生。メーガス的含义为是魔术师，三妹作为10的隐藏召唤兽之一，实力和アニマ不相上下，团队作战的优势得到充分的体现。大姐マグ为七星瓢虫形态，能力最为平衡，魔法和物理攻击兼备，擅长辅助魔法，必杀技为“吞没”，用喷泉将自己弹射到空中砸杀敌人。二姐ドグ为飞天螳螂形态，以超高的物理攻击力和速度见长，双腕倒钩的火焰裂风刀式必杀技“快速”威力超群。小妹ラグ为蜜蜂形态，擅使各类攻击魔法，速度和敏捷力惊人，虽然攻击力较弱，但多段的攻击次数可以弥补，尾部连续射击式的必杀技“重复”对付防御能力较弱的敌人效果显著。终结技为三人协力攻击“三角攻击”将敌人封印在三角形空间里，三妹各自蓄力后，合力释放光球引发终极的大爆炸。它们都是各自行动，每个攻击回合都能进行三次攻击或者使用辅助魔法，还拥有其他召唤兽不能习得的リレイズ和バオール能力，在生存力方面大大上升。缺点是战斗时只能选择攻击的倾向，具体是否行动以及使用什么战斗技能，都由三妹自己决定。

Ark 亚克（アーク）





↑亚克的召唤技“暗黑之命运”，由巡航形态变成战斗形态。

漆黑的钢铁，冷傲的造型，巡航在无垠宇宙中的星际战舰。最终幻想9中女主角ガーネット（嘉莉特 Garnet）的最强隐藏召唤兽，召唤技为“暗黑之命运”，银河彼岸，来自远方的流星，在高速巡航中星际战舰变形为人形战斗机甲，突入大气层来强袭敌人，使用排山倒海般的弹幕轰炸后，最后再用惊天动地的雷霆一击终结战斗。最终幻想9号称系列作品中回归的一作，幻兽系统也放弃了最终幻想8以幻兽的主流，而变回了通过装备特定的召唤魔石来习得。要习得アーク必须装备ふゆう石，由两块ふゆう石のかけら合成而来。アーク的原型源于圣经中的诺亚方舟（Noah's Ark），诺亚是传说中人类的始祖亚当和夏娃的孩子，在创世纪传说中，由于偷吃禁果的亚当夏娃被逐出伊甸园，也揭开了人类互相残杀的序幕，只有诺亚是个有情义、正直的人，在当时是一个完人。他追随上帝行事。他有三个儿子：闪、含和雅弗。上帝看见整个世界腐朽了，到处都是暴力。他认为世界充斥着罪恶，因为所有世上的人都过着邪恶的生活。他愤怒万分，决定用洪水毁灭这个已经败坏的世界，只给诺亚留下有限的生灵。诺亚在独立无援的情况下，花了整整120年时间终于造成了一只庞大的方舟，并听从上帝的话，把全家八口搬了进去。当洪水泛滥时，除诺亚一家人以外，亚当和夏娃的其他后代都被洪水吞没了，而承载诺亚全家的方舟成为新创世纪传说的起始。

Eden 伊甸（エデン）

苍蓝的恒星，记述着历史，追溯到远古苍穹般的龙形宇宙飞船。エデン是最终幻想8中的终极召唤兽，具有超高的能力值和成长率，也是8中最强的幻兽，能突破9999的攻击力限界。召唤技为“永恒之吐息”，来自远古的神话于今世中降临，失乐园的神龙突入大气层中若隐若现，以其庞大的身躯笼罩整个惑星，呈现出魔法纹章，形成魔法阵，从背部射出极光将敌人传送至其他星云，引发大爆炸，对敌全体造成无视防御力的巨大无属性创伤，经常打出数万的伤害值。而且它おうえん（支援 Boost）能力极强，时间长达72.6秒，目标倍率高达250%，只要正常按键，每次都能目标倍率的最大值。但它入手时间很晚，所以相性相对不高，召唤出场时间消耗过长，应该多召唤它出场战斗，多使用アルテマ、フレア这些高级魔法。エデン是指的《圣经》里的エデンの园，创世纪传说中是人类的始祖亚当和夏娃居住的乐园。据《圣经》记载，上帝在东方的伊甸建了一个花园，里面溪流淙淙，鲜花簇簇，莺歌燕舞，万物蓬勃生长，处处春意盎然。亚当和夏娃在伊甸园天真无邪、无忧无虑地生活着，直到他们在蛇的引诱下偷尝了禁果，被上帝赶走，从此开始经受各种痛苦和磨难。后来，“伊甸园”一词便成为至纯至美的理想家园的象征。





↑伊甸是将敌人传送到外星进行攻击。

Shiva 希瓦（シヴァ）



来自冰尘结晶之中，在风与光的波动中寂静消失，高贵幽雅、美艳性感的白沙女皇，原生代幻兽的代表，是除了最终幻想12以外全勤登场的召唤兽。作为幻兽中为数不多的较正统女性形象，有着得天独厚的人气优势，冰雪属性幻兽的代表，银装素裹、洁碧无暇、备受青睐，用吹雪极冻之力冻结对手的终结技“钻石之尘”渲染出一幅冰封万里、遍地无尘的景象。必杀技是“天庭一击”。シヴァ这个召唤兽是最终幻想系列中半虚构的一个女神，词源来自于印度神话中的破坏神湿婆，也被尊为风暴之神。佛教文献称他为大自在天，住色界之顶，为三千界之主。前身是印度河文明时代的生殖之神“兽主”和吠陀风暴之神“鲁陀罗”，兼具生殖与毁灭、创造与破坏双重性格，有极大的降魔能力，手持一只闪电形的三叉戟，额上的第三只眼能喷毁灭一切的神火，曾烧毁三座妖魔城市和引诱他的爱神，得三魔城毁灭者之称。诸神和阿修罗搅乳海时，他吞下能毁灭世界的毒药，颈部被烧成青黑色，故又得青颈之称。

Anima 阿尼玛（アニマ）



锁链のアニマ，最终幻想10里的首次登场的超强召唤兽，全身被锁链禁锢，拥有禁断暗黑之力，以高实用价值和强悍的破坏力闻名于世。不仅是系列中暗黑属性召唤兽的领袖，也是由10中优秀的幻兽育成系统塑造而成的幻兽代表。10的幻兽主要有两点与其他系列区别开来，一是个性鲜明，每只在各方面都无重复感；二就是能自由育成，获得召唤兽之心和召唤士之心后就能通过战斗和使用道具来提升幻兽的能力数值和习得技能，而部分幻兽的攻击限界突破也要通过七曜武器的进化来实现。在同等条件下，アニマ的成长资质比其他幻兽高，且招式的实用度和攻击力也很出众。必杀技为“痛苦”，此技很好地揭示了祈之子内心的痛苦，还有一定几率在使用这招攻击完毕后，アニマ会流出血泪，而ユウナ也有一定几率说出“I shall share with your pain”（请让我来替你分担痛苦吧）的台词，这也是使用“痛苦”时的独有台词，揭示了シーモア母亲内心的痛苦挣扎。其终结技为“黑暗埋葬”，将对手传送至异空间，然后释放禁断之力，实施猛烈的乱舞攻击重创对手。

幻想王者华诞乐章！创世之书——百变天兵

职业系列是最终幻想系列的中流砥柱，职业代表人物身份，展现人物特性，决定作战时所使用的武器。职业大概可以分为常规系和魔法系两大类。每个职业都有自己的主导性职业的搭配能演变出多种令人眼花缭乱的精彩战术，相互配合能组成丰富多彩的战术。



战士 (Squire)

以单手剑作为主要武器的职业，例如最终幻想10中的泰达就是标准的战士职业，这个职业很适合主角，经常游戏里称为英雄，传说中的救世主，受世人仰慕和崇拜，无敌的王者。是游戏前期的中坚战斗力量，拥有较高的攻击力和防御力，只是魔法力相对较弱。基本战斗能力平衡是队伍中最需要的职业，不可获缺，在系列中每作都有登场。

斩骑王 (Full Throttle)



斩骑王是FF10-2中登场的特殊职业，也是佩恩的专有职业，尤娜和琉库也有其对应的职业，应特性相当，在此仅以斩骑王作为代表，它拥有全部异常状态防御和攻击伤害限界突破的能力，能使用攻击敌全体的必杀技"ダンシングソード"，这些都和最终幻想10里的召唤兽拥有的技能类型相同。这种职业的最大弱点就是不能使用道具，而且只能单兵作战，遇到强敌BOSS瞬间就会败北，实用价值不高，属于系列中昙花一现职业的典例。



洋葱剑士 (Onion Knight)

FF3中登场的职业，原本是初始职业，能力特别弱，几乎可以说就是平民职业，毫无特色。但在DS版FF3中却咸鱼翻身，一跃成为最强的隐藏角色，而且还需要通信才能入手。在DS版中，初期的洋葱剑士依然很弱，必须到了92级以后才出现超高的成长率，在99级时就能让全部能力涨满。洋葱剑士可以使用其他职业除了专用装备以外的全部装备。

武士 (Samurai)

武士是一个以日本刀作为主要武器的职业，他们通常都是使用的太刀或忍刀，战斗中以各种大范围的剑气攻击为主，战斗方式以物理攻击为主要手段，拥有惊人的破坏力，还会霸弹、钱投这些超实用的特技。因为殉道精神的无比崇仰，使得他们的防御看上去并没有骑士那么高超与稳定，但是正所谓"最强的进攻就是最好的防御"。

召唤士 (Summoner)



召唤士是同时管控着自然力量和魔法精华的幻兽主，他们被赋予能控制幻兽心灵和生命的能力，与创世神最初的契约允许他们支配世上的精灵、魔物，甚至三界的众神也要听命于他们。召唤士是最终幻想系列中早期诞生的职业。

魔导士 (Mage)

魔导士是系列中最久负盛名的职业，有黑、白、赤、青、时等多种，其中以黑、白为主。黑魔导士擅长各种究极魔法，配合强力技能连续魔法和咏唱加速就能瞬杀对手。白魔导士是游戏中绝对不能缺少的职业，是我方战斗力的根本保障，各种回复、苏生、解咒魔法是最常用的战斗手段，然后还有减速、魔法反射、魔盾、护盾等实用的辅助魔法。

骑士 (Knight)



使用骑士剑作为武器的强力职业。物理攻防能力很高，拥有防御和保护的特技，能够自动为濒死队员进行防卫，可以使用盾牌。可以使用状态魔法降低敌人攻击力或防御力，主要战斗技能依然是各种剑技。FF8中的塞法就是典型的骑士。

忍者 (Ninja)



忍者在最终幻想系列中主要运用各种投掷技对敌人造成伤害，拥有极高的敏捷和速度，最著名的特技是二刀流，能同时装备两把武器进行二次攻击。最终幻想7的尤菲就是系列忍者的代表，她使用的武器就是巨型手里剑，最强武器名为"不俱戴天"，特殊能力是攻击力随敌人的等级而相应变化。所有的必杀技都是使用巨型手里剑来展开攻击。

龙骑士 (Lancer)

最终幻想系列的龙骑士职业与其他游戏系列有着本质的区别，最终幻想的龙骑士并没有座骑，首次出现于最终幻想2中，是能使用长枪、矛等穿刺型武器，并进行跳跃攻击技能，高高跃起到空中，再落到地面上，使用武器刺伤敌人，在此过程中不会受到攻击。龙骑士非常重视名誉和气节，他的剑术尤其华丽，独特的技巧和动作较多，但是他往往能极其精确地判断出对手的破绽，从而给予一击致命。

盗贼 (Thief)



盗贼是FF系列中最古老，最重要的职业，也是游戏里最受欢迎的职业之一。空空妙手取尽他人囊中之物，虽然在战斗方面能力很弱。盗贼以速度快、回避能力高见长，是全队里速度最快的。从初代就开始登场，系列每作中都有登场。

幻想王者华诞乐章！创世之书——魔天降临

打倒它们是每个核心玩家的最终目标，日日夜夜的修炼，取得所有的最强装备，就是为了给予它们最后一击。它们存在的价值就是无数次的被救世者打倒，成就其美名，无数的玩家在它们身上找到成就感。

すべてを超えし者

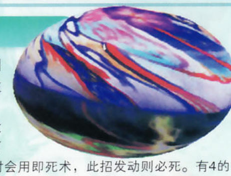
FF10日版的最强隐藏BOSS，就是闻名世界的“超越一切者”，攻击手段并不丰富，主要就是究极黑魔法阿鲁提玛和终结技世界最后之日，两招都是极强的威力，当然如果防具突破了上限就不是那么难打了。



戒律王ゾディアーク

FF12中的四大BOSS之一，拥有压倒性的攻击力，攻击方式是光线攻击，终结技强大而养眼。必杀技有全体即死的**ダージャ**魔法，虽然HP值不高，但其进入濒死状态会发动无敌，这时极难抵抗。

奥兹玛



FF9的最强隐藏BOSS，别看造型很不起眼，但如果不注意方法，肯定是无法战胜的，它的速度极快，基本在我方还没出手就会进行第二轮攻击。而且如果我方的等级有5的倍数时会用即死术，此招发动则必死。有4的倍数时会用圣光术，还有最强黑魔法之一的陨石术和全部异常状态攻击的Curse魔法，包括盲目、Mini、混乱、毒等等，相当无耻。

オメガ mk.XII



它是现今已经失传的上古文明的产物，以MIST为动力、更能像生物一般自我进化、为抵御强大的**ヤズマット**而开发出来的战争兵器。

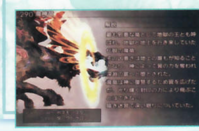
マヨルニヌメルス

FF12国际版中的究极隐藏BOSS，有四个头，所以被戏称为四头蛇。四个头分别有555555，两个666666和777777的HP，攻击力暴高。如果不用魔物战法的话，必须使用银河天震或者无敌的打法否则无胜算。



魔神龙

FF12中的四大BOSS之一，隐藏在**ソ　ヘン**地下宫殿的试练之扉里,HP也有将近900万之多，攻击力暴强。必杀技**ジャッジメント**每减少10%的HP时，必定发动一次，威力极高，能瞬杀我方队员。**ファントムペイン**会在我方发动召唤兽时必定发动，对召唤兽三倍伤害。



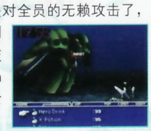
阿鲁缇玛兵器

究极兵器，仅次于Omega Weapon的超强怪兽，每次登场的造型也和欧米茄兵器差不多，只是颜色略有差别。FF8中它就隐藏在海洋人工研究所的最深处，获得伊甸的必须途径。



绿宝石兵器

FF7中的最强隐藏BOSS之一，HP10万，好在防御力一般，且不免疫重属性，但攻击能力特别强，很可怕的就是对全员的无赖攻击了，杀伤力特别强，必杀技Aire Tam Storm是全员必灭技。



红宝石兵器

最终幻想7中的最强隐藏BOSS之一，HP8十万，一出场就会无敌状态，直到我方只剩一人才会解除，而且两防超高。没有圆桌骑士或者巴哈姆特这种召唤兽几乎很难战胜。



君临之神

FF7CC中的最强隐藏BOSS，人如其名，梦幻般的攻击，随意一击就是数万的伤害输出。终结技“制裁之矢”更是华丽至极，还会使用究极魔法——创世魔法，此招是强制9万9的必死攻击。



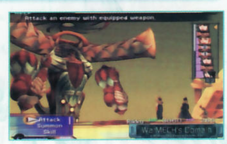
裁判长五人众

FF12国际版审判模式中，第100层的最终BOSS组合。经常性的还没看清楚攻击动作就被瞬杀，5人之间的配合天衣无缝，而且会使用逆转、反射等强力辅助手段，绝对是系列中最棘手的BOSS五人众组合。



デア・リヒター (Penance)

FF10国际版中最强隐藏BOSS，俗称“小P”，别看它造型很一般，可如果不用斩魔刀的话，绝对是系列最强BOSS之一。拥有8位数的体力值，封顶的双攻、速度和命中数值，终结技审判日是全员必死技，人物能力没有全满，没有七曜武器和究极防具根本见不到它。



↑系列中最难对付的BOSS，“小P”。

ヤズマット

FF12日版中的最强BOSS，也是FF史上最强的隐藏BOSS。讨伐它是游戏里唯一的X级任务，也是最终任务。它HP有5千万之多，普通物理攻击，带即死效果。范围攻击附加石化状态。必杀技是单体必死。终结技台风，范围攻击，附加HP徐徐减少。不用逆转战术很难战胜它。



欧米茄兵器

最终兵器，历代最终幻想中的终极隐藏BOSS，比Ultima Weapon还要强大，是FF5和FF8中的最强隐藏BOSS，在日版的FF8中100级的欧米茄兵器HP高达116万，物攻和魔攻都达到封值255，会使用最强黑魔法阿鲁提玛和陨石术，极其强大。当年能打败它所获得的成就是FF系列的最高追求。



幻想王者华诞乐章！创世之书——斑斓绘卷

FINAL FANTASY 20th Anniversary

回眸往事，皆如过往烟云般随风消逝，每欲忘却的种种事物都滞留在这里，那充满幻想的岁月，我们共同走过。我们共同拥有的，在幻想的世界里，一起经历了太多太多。那感人肺腑的话语，那感时伤怀的乐章，还有那遍观泪流的瞬间……

最终幻想给予了我们太多太多，言之难尽，虽欲尽述，却无奈于幻想之博广，集真情，挚意，绝恋，感伤于中，这或许也是笔者尤其胜爱的原因吧！言先至此，蓦然叹望逝去的春秋，这里集结着系列的全部LOGO，让我们和大家一起分享，以此深深眷恋的幻想初梦！用色彩斑斓的游戏LOGO寄托我们对最终幻想系列的祝福！

最终幻想 FC '87
最终幻想 MSX2 '89
最终幻想 PS 2002
最终幻想 MOBILE 2004~
最终幻想 WSC 2000
最终幻想 PSP 2007
最终幻想 SFC '93
圣剑传说 GB '91

最终幻想II FC '88
最终幻想II PS 2002
最终幻想II MOBILE 2005~
最终幻想II WSC 2001
最终幻想II PSP 2007
最终幻想I·II FC '94
最终幻想I·II GBA 2004

最终幻想III FC '90
最终幻想III DS 2006

最终幻想IV SFC '91
最终幻想IV SFC '91
最终幻想IV PS '97
最终幻想IV WSC 2002
最终幻想IV GBA 2005
最终幻想IV DS 2007

最终幻想V SFC '92
最终幻想IV PS '91
最终幻想V GBA 2006
最终幻想 OVA '94
最终幻想 MOVIE 2001

最终幻想VI SFC '94
最终幻想VI PS '99
最终幻想VI GBA 2006

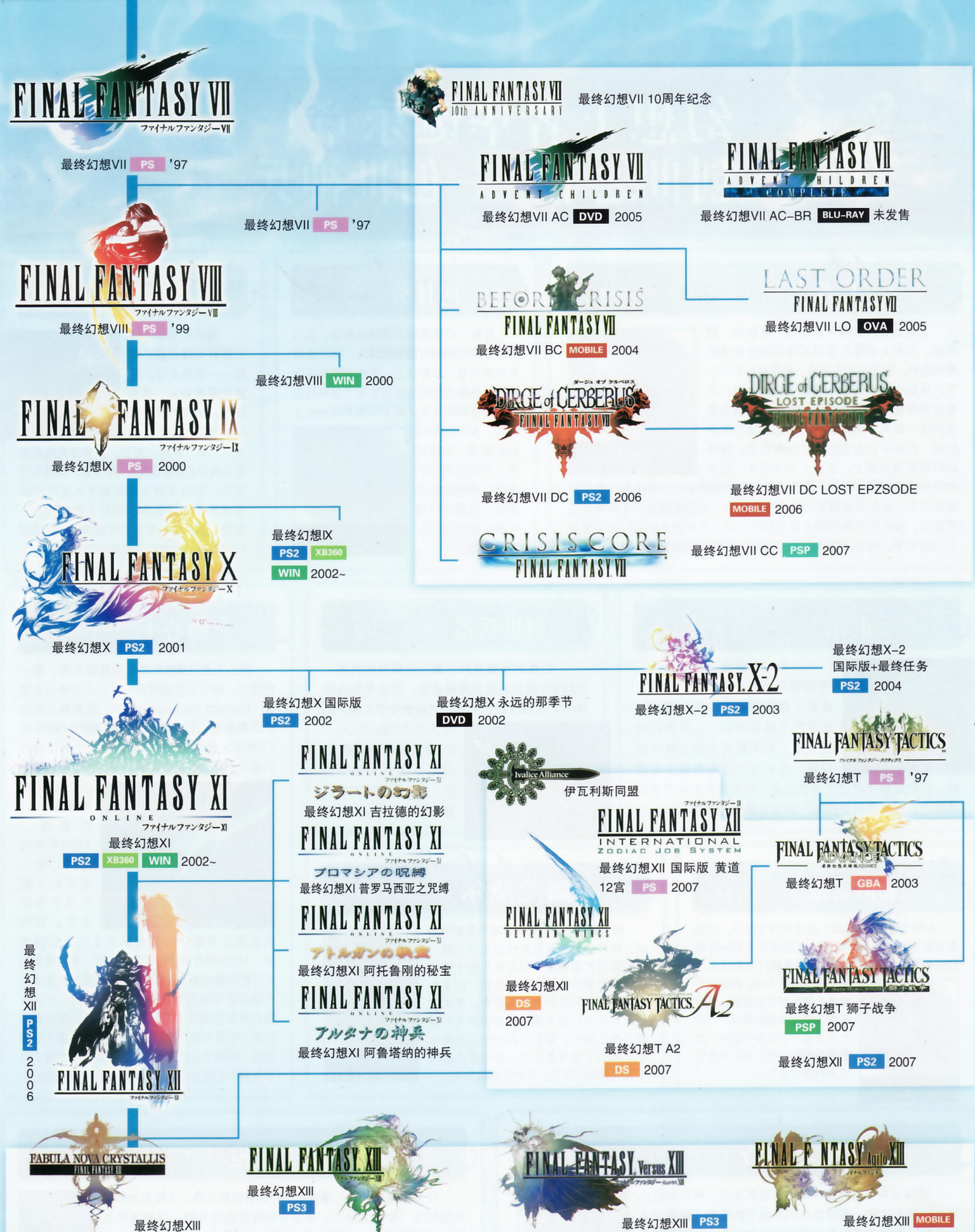
最终幻想CC GBA 2003
小国王与约束之国
最终幻想CC Wii 未发售
最终幻想CC
命运指轮 DS 2007
最终幻想CC
水晶传递者 Wii 2001
最终幻想 纷争 PSP 未发售

野村哲也简介



许多从事美术专业的朋友总是喜欢对野村哲也的人设评头论足，批判其画功有之，其用色俗艳亦有之，而非议其笔下人物服饰造型怪诞者更不乏其人，然而“野村哲也”的名字已经成为票房保证却已经是不争的事实。当史克威尔决定跃向多边形体系的PlayStation时，他们发现几乎不可能在三维空间中重建天野喜孝的流畅风格。对于一个简单的多边形模型来说细节的层次过于精致。一位更传统的画家野村哲也成为了这个系列的主角美工设定。野村哲也的角色设计复杂程度较低、但具有同样的吸引力、以及更适合转向3D。

他18岁来到东京就读设计系专业学校，学习广告设计。毕业后，于1991年4月16日加入SQUARE。在《最终幻想IV》里抓臭虫是他在SQUARE的第一份工作。充满了想象力的他却利用工作之余撰写了数万字的小说梗概，坂口博信认真阅读后对其笔下克劳德和萨菲罗斯的恩怨对决故事深感兴趣，决定和他一起把小说改编成游戏剧本，当时SQUARE准备在SFC-CD系统推出了《FF》系列最新作，坂口和野村一起对原来的小说进行了修改，后来因索尼和任天堂关系恶化导致SFC-CD系统搁浅，野村他们的



计划也暂告一段落。两年后当SQUARE参入索尼PS的方向明朗化，《FFVII》的开发计划被正式提上了议事日程，坂口博信本人一直对原先的剧本抱有难以割舍的感情，于是指派北濑佳范和野岛一成两人进行了再创作，而原作者野村哲也担任游戏的人物设计。《FFVII》以野村哲也替代原先的天野喜孝担当人设主要从两层角度考量，首先天野氏狂放的画风在硬件条件局限的情况下无法以3D CG技术忠实再现，而野村哲也平实飘逸的现代派画风不但便于3D化，而且更容易获得新生代玩家的支持。另外作为故事原案创作者之一，野村对游戏中各种人物的了解程度当然远远超过其他人。《FFVII》获得了空前成功，野村哲也因为对克劳德、艾莉丝和萨非罗斯等游戏角色的出色设计一炮走红，从此坐稳了SQUARE首席人设的位置。成名之后，野村哲也几乎包揽了SQUARE社在PS时期卖座游戏的人设工作，《寄生前夜》、《FFVIII》等等。

进入PS2时代，野村哲也担任了超大作《FFX》的人设，在SQUARE因财政危机每下愈况的情况下，野村人设的知名度却扶摇直上。2002年，由野村哲也提案并身兼导演和人设二职的A·RPG大作《王国之心》获得全球性轰动，令财务困顿的SQUARE获得了宝贵的喘息机会。由美工出身的人导演出百万级别的大作，在日本乃至整个业界过去除了天才宫本茂以外更无他人。

幻想王者华诞乐章！创世之书——创世神兵

创世之轮回，诸神之黄昏，七曜的光辉炽热着大地；狮心王的咆哮，幽兰黛尔在轰鸣，都沉寂在正宗的刀光暗影之中。FF是一个充满神话色彩的系列，武器的设计都源于各国神话，可以称之为众神的遗产。

Excalibur 王者之剑（エクスカリバー）


エクスカリバー
excalibur

王者之剑，又译为断钢剑、斩铁剑、湖中剑。王者之剑是在亚瑟王传说中所登场的魔法圣剑，在亚瑟王传说中，他在梅林的指引下，从湖中仙女的手中得到了王者之剑。王者之剑在精灵国度阿瓦隆所打造，剑锷由黄金所铸、剑柄上镶有宝石，并因其锋刃削铁如泥，故湖中仙女以Excalibur命名之。梅林此时则告诫亚瑟王，王者之剑虽强大，但其剑鞘却较其剑更为贵重。配戴王者之剑的剑鞘者将永不流血，决不可遗失了它。但后来亚瑟王还是遗失了剑鞘，也因此他虽拥有削铁如泥的宝剑，最后仍为叛徒骑士莫德莱特所杀。而王者之剑最后则在亚瑟王的嘱咐下，被投回湖中，与亚瑟王一起回到精灵国度阿瓦隆去。

Tournesol 向日葵（トゥルヌソル）

曾有一个凄美的希腊神话传说，克吕提厄是太阳神赫利俄斯的情人，但后来赫利俄斯又爱上波斯公主。妒火中烧的克吕提厄向波斯王俄耳卡摩斯告发了琉科托厄与赫利俄斯的关系。并下令将不贞的女儿活埋。赫利俄斯得知此事后，彻底断绝了与克吕提厄的来往。痴情的克吕提厄一连数天不吃不喝，最终化为一株向日葵。


トゥルヌソル
tournesol

Nirvana 涅磐之杖（ニルヴァーナ）



最终幻想10中，尤娜的七曜武器，月轮——涅磐之杖。涅磐是佛教教义，其为音译，意译为灭、灭度、寂灭、安乐、无为、不生、解脱、圆寂。涅磐原意是火的息灭或风的吹散状态。传说中，凤凰每五百年，它就要背负着积累于人世间的所有不快和仇恨恩怨，投身于熊熊烈火中自焚，以生命和美丽的终结换取人世的祥和和幸福。在佛经中就被称为涅磐。

Masamune 正宗（マサムネ）



FF7里萨非罗斯的名兵，FF10里奥隆的七曜武器。它是日本史上最著名的刀，相州名刀工正宗作于镰仓末期，正宗为正剑的代表，后来更成为权力授与的印信，大名将一国赐予重臣管理时，往往会赠予名刀作为象征品，因此当大名给予重臣正宗刀，往往是代表授与一国国主的无上光荣。

Ultima Weapon 创世兵器（アルテマウェポン）

创世兵器是系列中最久负盛名的武器，从FF3中就作为最强武器登场，是主角御用的神兵。在最终幻想10中，**アルテマウェポン**的英文名为Caladbolg，就是著名的螺旋剑——魔剑卡拉德波加，意为坚固的雷电，雷电般的一击。



Lionheart 狮心王（ライオンハート）

狮心王是FF8里斯考尔的最强武器，是一把枪刃。狮心王是指理查一世，又名狮心王理查（Richard the Lionheart），是英格兰金雀花王朝的第二位国王，他在位期为1189年至1199年，也是诺曼底公爵。是一个能征善战的君主，由于伊斯兰英雄萨拉丁攻下了耶路萨冷，引起欧洲基督世界的震惊，1190年他与腓力二世一起发起了第三次十字军东征。但是在进军耶路撒冷时遭到萨拉丁的抵抗而未果。1192年9月与萨拉丁议和回国，中途被奥地利公爵利奥波德五世俘虏并把他转交给神圣罗马帝国皇帝亨利六世。在他被关押期间，一次亨利六世将他扔进有狮子的房间，想让他被狮子吃掉。没有想到，理查抢先一步，手从狮子喉部伸进，将狮子心脏取出，并且，在众人的眼皮底下将狮子心脏生吃掉，狮心王理查由此得名。



Gungnir 永恒之枪（グングニル）

永恒之枪（Gungnir）也译作冈古尼尔，此枪是北欧主神奥丁的所有物。这柄枪是由邪神洛基在因希芙之发的事件中，拜托侏儒打造而成的，枪尖刻有卢恩文字。枪柄则是世界之树的树枝做成的。这枪的能力相当单纯且强大，就是一掷出就一定会命中目标，是百发百中的神枪，可以击穿它击中的任何东西。


グングニル
gungnir

Durandal 幽兰黛尔（デュランダル）

幽兰黛尔是查理曼大帝赐予罗兰的宝剑，相传这把剑和亚瑟王的王者之剑、齐格菲的巴鲁姆克一样都是传说中的神剑。幽兰黛尔是由精灵锻造的，原本由一个叫尤托姆达斯的巨人拥有，罗兰在一次旅行中打败了袭击村庄的巨人并夺取了幽兰黛尔。罗兰返回法兰克后把这柄剑献给了查理曼大帝，查理曼大帝为了褒奖勇敢的罗兰，又将剑回赠给他。


デュランダル
durandal

Ragnarok 诸神之黄昏（ラグナロク）


ラグナロク
ragnarok

诸神之黄昏是北欧神话中的世界末日，神族和巨人族之间的大决战。邪神**ロキ**和其麾下的军团（魔狼**フェンリル**、地狱犬**ガルム**、炎之巨人**スルト**、尘世巨蟒**ミドガルズオルム**、死国女神**ヘル**、黑龙**ニーズヘッグ**等），在此刻到来之时都挣脱了神的束缚，对神族展开了反攻。**オーディン**率众神迎战，经过殊死之战，神族和巨人族的主要战士全部阵亡，战场上堆满了尸体，平原变成一片血海，黑龙**ニーズヘッグ**在战场上空飞翔，双翼发出骇人的颤抖，贪婪地啃啮着染满鲜血尚存余温的尸体。天空中发出血般暗红的光，把天空和大地染成一片深红。这时炎之巨人**スルト**，把手上的**レーヴァテイン**投向天空，在红莲般的熊熊烈焰之中，整个宇宙轰然毁灭。

Spirit Lance 朗基努斯之枪（ロンギヌス）

FF10中基玛利的七曜武器——朗基努斯之枪，又称为圣枪，也被称为“命运之枪”。是沾有耶稣鲜血的圣物，因为这把圣枪沾了耶稣的圣血，所以据说永不会被摧毁。圣经中有这样的一段记载：耶稣被行刑时双手双脚被钉在十字架上，但没有死，3日后身上的血几乎滴尽。耶稣在被钉死的那天，犹太人要求将他的身体搬离十字架，因他们说不应在安息日处决犯人。将耶稣移走的时候，一个一百人队队长，名叫朗基努斯，他为了证实耶稣是否真的死了，用了一枝长枪刺入他的身体，这时鲜血从伤口喷出染红了整枝枪，这枪因为是用来证实耶稣是否死去和染有耶稣鲜血的关系，后世有人称它为命运之枪。



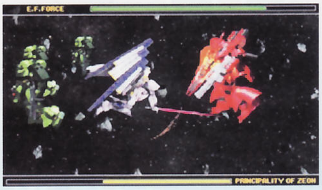
2月

大蛇无双再临 掌机占主导!!

本月最受期待的游戏可能就是PSP上的《大蛇无双》了，值得期待的几款重量级游戏也都是以掌机作品为主。

2.7 基连的野望·阿克西斯的威胁

●PSP ●战略模拟 ●NBGI ●2008.2.7



“阿克西斯的威胁”是《基连的野望》系列的最新作，本作以高人气动漫“机动战士高达”为题材，完整重现了初代高达世界观与众多机体，玩家可以选择扮演各阵营的领导，体验指挥MS大军运筹帷幄争霸地球与宇宙圈的快感。

游戏将收录包含“机动战士高达”、“机动战士Z高达”、“机动战士高达ZZ”、“机动战士高达 逆袭的夏亚”等横跨初代高达15年历史的4部作品，分为5个不同势力，总计超过200名角色与400台机体登场，包含战斗与事件皆有全语音演出。

系统方面以PS版《吉翁的系谱》为基础进行强化，加入众多新要素，包括不同属性的阵营系统，玩家可以选择当一名开创新时代的英雄，也可以当个一逞私欲的独裁者，例如当玩家选择朝恶属性发展时，就可以使用违反南极条约的核武等，但是却会失去民心。

新增的单位改造系统可以将机体单位改造成“炮战”、“空战”等不同形态或者是专用机，以因应不同战况与作战需求。另外还新增了夜战设定，地上战场导入昼夜变化，选择进行夜战的话会影响索敌成功率与部队移动，不过这是用小部队发动突袭的好机会。本作强化的委任系统，能针对每个部队个别进行委任，让指挥大量部队时能更为便利顺畅，例如可委任一般量产部队进行据点守备，亲自操作最新型机种精锐部队进行攻击。当年PS上的《吉翁的系谱》堪称经典之作，相信这次的最新作也会让我们再次体验到高达世界的无穷魅力。

2.28 风来的西林3

●Wii ●角色扮演 ●SEGA ●2008.2.28



《风来的西林》系列是让玩家通过反复挑战随机迷宫的著名RPG游戏，在这次的最新作3中除了玩家熟悉的主角西林外，他的老师和女剑士飞鸟也都会成为伙伴。据悉“道具成长系统”在本作中将占据非常重要的地位，而所谓道具成长系统是指在迷宫内地特殊地板上放上道具，经过一定的回合数之后，就可以使道具成长。

本作还将新增许多第一次出现的怪物，例如电流金属不仅会对西林们发动攻击，对它周围的其他怪物也会做出不分敌我的放电攻击；扭扭陶偶会使用特殊攻击扭腰舞蹈，造成西林一行人进入异常状态等等。

2.14 火影忍者疾风传 大乱战！影分身绘卷

●NDS ●动作游戏 ●TAKARA TOMY ●2008.2.14

本作以《火影忍者疾风传》的故事内容为主，众多原著中的人物悉数登场，写轮眼、影分身等绝技也在该作中完美再现。游戏充分利用了NDS游戏机双上下屏幕的特点，并将这一特点结合到了游戏当中，上屏显示的是实际游戏的画面，而下屏中则是状态栏，包括角色以及在地图上的当前位置。游戏采用了45度俯视的视角，让玩家能够看得更清楚。由于原著动漫的超高人气，这些年来已经被多次改编成游戏了，仅仅是NDS上就已经有数款火影游戏发售，而且每次的销量都还不错，看来玩家们对火影的热情还是一如既往的高涨。



←↑关于火影的动漫如今已经出了非常之多，能够在这么长时间里保持高人气可以说难能可贵。

2.21 大蛇无双

●PSP ●动作过关 ●KOEI ●2008.2.21



《大蛇无双》大概算是史上最“关公战秦琼”式的大乱斗游戏了。这次的PSP版《大蛇无双》首次实现与PS2版相同的大战场游戏，而并非像之前PSP平台《无双》系列作品那样将一个战场划分为若干区域进行战斗。玩家可操作的角色数达到了79人，包括作为最终BOSS的大蛇与妲己，而且游戏与PS2相同，实现了战斗中随时在三名小队角色之间进行切换。

游戏针对掌机的特性进行了一定调整，而且武将们也将全部拥有专人配音。另外，无论在故事模式还是自由模式中，都可以进行双人合作游戏。

2.21 梦精灵

●PS2 ●动作游戏 ●SEGA ●2008.2.21



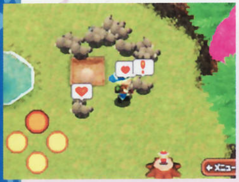


PS2版《梦精灵》是以世嘉于1996年所推出的SS版同名作品为基础所重制，承袭了原作的故事剧情与内容，画面全面翻新，支持宽屏幕显示，并收录了丰富的附加内容。在游戏中将提供针对PS2平台加以重制的“BRAND NEW DREAM”模式，以及原汁原味重现SS版原作画面的“SEGA SATURN DREAM”模式供玩家选择。之外并收录可欣赏原作CG插画的画廊模式，以及可欣赏动画影片的“剧院”模式等附加内容。据悉游戏将支持16：9的宽频画面和全面升级的视觉体验。

《梦精灵》曾经是SS上非常经典的一款作品，凭借其梦幻般的风格和优秀的操作手感，当年让许多SS玩家为之感动不已。前不久推出的Wii版最新作曾经让很多玩家期待，不过尽管总体素质还算不错，却总让人无法感到当年那种梦幻版的神奇感觉。既然在新作中无法找到那种感动，那么不妨在这次的复刻版中尝试一把吧。

2.21 牧场物语·闪闪太阳和同伴们

●NDS ●模拟游戏 ●MMV ●2008.2.21



一直以来，《牧场物语》系列凭借着其清新的游戏风格以及简朴的田园生活题材赢得了大量玩家的支持。其《新牧场物语 符文工房》系列由于系统和风格上与传统作品有明显差异，故在玩家中褒贬不一。不过据MMV发布的消息，系列正统续作《牧场物语·闪闪太阳和同伴们》即将于今年2月21日在NDS上发售，本作讲述的是主人公和太郎一家离开了喧闹的大都市，乘坐移民船来到了新天地“向日葵诸岛”，在这里他们将开始全新的生活。尽管目前还没有更多详细消息公布，但是相信喜欢牧场的朋友们都将对其保持较高关注。

3月
战神最新篇章 PSP大爆发!!

3月份最最重头的两款游戏：《战神 奥林匹斯之链》以及《怪物猎人2P2G》均是PSP上的作品，其余平台也各有力作推出。

3.4 战神·奥林匹斯之链

●PSP ●动作冒险 ●SCEA ●2008.3.4

本作在剧情上并不是衔接2代与3代，而是发生在1代之前——讲述的是克里托斯如何从一个义无反顾为神而战的坚定信仰者最终选择了与众神为敌的故事。



索尼官方之前曾经保证过，PSP版将是构成整个系列中的一个章节，和PS2版地位一样。开发者并不会因为本作只是一款掌机游戏而简化游戏的内容，也没有更改游戏的原有理念和世界观，更没更换主人公或其他重要设定。PSP版将依然以《战神》系列的宏观背景为舞台，将讲述这一波澜壮阔的庞大诗篇中的一个庞大故事。在PSP版的“奥林匹斯之链”中，仍然能感受到与系列前作相同的游戏快感。不论是经典的BOSS战、武器和魔法系统、史诗般壮阔的场景、爽快的连击乐趣、以剧情为驱动的游戏路线或是富含动作要素的解谜内容，都将保持家用机版的水准。

3.27 机动战士高达00

●NDS ●动作游戏 ●NBGI ●2008.3.27

本作是根据最新的人气动画作品《机动战士高达OO）》所改编，这也是《机动战士高达OO》推出以来的首款游戏作品。《机动战士高达OO》是目前播映中的电视版动画作品，以24世纪初的地球为背景，叙述神秘组织“天上人”使用强大人型兵器“高达”来消弭世界上所有武力纷争。游戏中玩家将随天上人的母舰一同行动，扮演4名高达驾驶员，操作能天使、力天使、主天使与德天使等4架高达执行各种作战任务，并进行角色间的对谈互动，体验原作故事剧情。



3.13 影子传说2

●NDS ●动作游戏 ●TAITO ●2008.3.13

本作承袭原作设定，以江户时代初期的正邪忍者对抗为题材，并采用崭新的画面与系统。游戏中除了跳跃、奔跑等基本动作外，还加入攀壁、悬吊与冲刺等忍者动作，能在垂直的岩壁上攀爬、悬吊于天花板上行动，以及于地面与空中高速冲刺等。

男主角“影”使用玩家所熟悉的忍者刀与手里剑：忍者刀具备近距离高攻击力特性，能弹开敌人的手里剑；手里剑攻击力低，但可远距离连射。女主角“千寻”使用锁链镰刀与锁链铜锤：锁链镰刀出招空隙较忍者刀大但距离长攻击力高；锁链流星锤则可依照按钮时间长短来控制攻击距离。



3.19 装甲核心 For Amswers

●PS3/X360 ●战略模拟

●FROMSOFTWARE ●2008.3.19

《装甲核心 for answer》是以《装甲核心4》的系统与内容为基础加以强化改良的系列新作，除收录先前因制作因素而未能加入的构想外，并融入来自玩家所反应的意见。游戏继承前作的机体、零件与徽章等资料，并收录了新的机体与加倍的零件数。加入比玩家所驾驶的AC机体大上数百倍的敌对超巨大兵器ARMSFORT，以及可让AC机体以时速2000公里超高速移动的VOB推进器等新要素。支持连线双人合作过关，在故事模式的任务中，玩家可以选择与AI操控的僚机或者是连线与其他玩家一同作战。提供最多8人参与的连线对战模式，并支持网络语音交谈功能。提供简易操控功能，让不擅长复杂操作的玩家也能充分享受游戏的乐趣。



3.6 龙如 见参

●PS3 ●动作冒险 ●SEGA ●2008.3.6

本作一改系列前两部作品的风格，将故事调回了古代，系列中的知名角色也会以全新的样貌登场，其中包括主人公桐生一马之介（系列前两部作品的主人公名为桐生一马），也就是宫本武藏，和谜之少女遥。

在游戏初期，玩家扮演的桐生一马之介是一个“挂回”，可以接受各种任务，比如说当保镖、回收贷款等等。本作的战斗系统分为一刀、二刀流、大太刀和素手格斗四种方式，一刀就是必杀之一太刀，威力与速度兼备；二刀流可以连续斩击；大太刀方式的时候可以发动问答无用之一击。为了增加真实感，本作在剑剧动作部分加入了血的效果。另外，角色的成长系统也强化了，采用了根据所经历的事件为依据的“基础能力强化”。

3.20 忍者外传 龙剑

●NDS ●动作游戏 ●TECMO ●2008年3月份

本作将是一款充分发挥NDS独特触控功能的3D动作游戏，游戏的大部分操作都可以通过触控笔来轻松完成。玩家将在游戏中扮演主人公龙隼，自由探索整个游戏世界并与敌人进行爽快刺激的战斗。龙隼的所有忍术也都可以使用触控笔来发动，准确的操作配合帅气的动作再加上绚丽的特殊攻击画面。



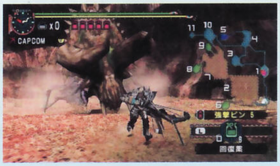
据开发小组介绍，玩家可以把NDS竖起来进行游戏，也就是让上下两个屏幕保持左右平行的状态进行操作。据悉这样做的目的是为了让玩家观察更方便。

3.27 怪物猎人 Portable 2nd G

●PSP ●动作冒险 ●CAPCOM ●2008.3.13

《怪物猎人》系列目前绝对是PSP上销量最好、同时也是销量最高的游戏了，预定今年3月初发售的《怪物猎人portable 2nd G》是以MHP2为基础所制作的强化版，玩家将扮演蛮荒奇幻世界的猎人，在大自然进行狩猎与采集，挑战形形色色的魔物。

本作继承了MHP2的内容加以强化，可继承存档。除了原有的“下位任务”与“上位任务”之外，还将追加难度更高的“G级任务”，提供更高的挑战性。游戏加入多种全新登场的魔物，包括栖息于树海的飞龙种迅龙“纳鲁加库鲁加”、在塔出现的古龙种浮岳龙“山掴”、以及大名砂札米亚种等等。单人模式部分也加入众多强化，包括追加村长任务的上位任务，以及新增能与玩家一同执行任务的“随身艾路”，可于狩猎时使用武器道具来支援玩家。



GAME SOFTWARE
电子游戏软件
2008年 03月上下
旬刊
创刊时间1994年
定价15元

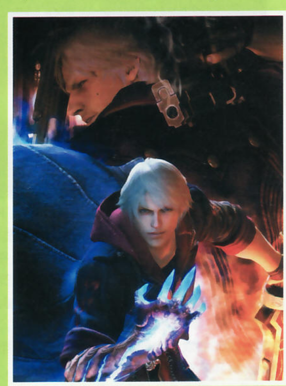
健康游戏忠告
抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

本刊声明

招聘信息
■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜 ■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛/刘浩
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn
■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187
■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032
■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「恶魔猎人4」


双周注目图片



「LEVEL-5为DS新作《闪电十一人》专门成立了歌手组合「Twe'iv」。

国际CES 2008展会召开 游戏创意入主家电盛事



本刊讯 今年1月7日到10日，2008国际家电展览会（2008 International Consumer Electronics Show，简称CES 2008）在美国内华达州的拉斯维加斯召开。来自世界各地的2700多家厂商进驻拉斯维加斯展览中心等主会场，对家电领域的各种最新产品进行了展示。

CES是全球规模最大的家电用品展览会，始办于1967年，每年举办一届。CES的主办方是全美家电协会（The Consumer Electronics Association，简称CEA），举办的主要目的是促进家电行业内部的交流与合作，展示内容涵盖电器、通信、网络等数十个领域，观众群体以业内人士为主。

近年来，CES一直以活性化的设计思路表达而著称，众多具有独特创意的商品令人耳目一新。在今年的展会上，这种"思考的崭新性"在游戏类商品中表现尤为明显。因此，游戏领域的相关展示成了最引人关注的展示内容之一。

盖茨"最后的"基调演讲

从十年前开始，比尔·盖茨的基调演讲一直是CES开幕式上的固定内容。不过，这项演讲在今年显得有些特殊。早些时候，盖茨宣布自己将于今年7月正式引退，因此，CES 2008将是盖茨最后一次以微软公司总裁的身份参加这一盛事。

比尔·盖茨今年基调演讲的题目是"下一个数字化的十年（Next Digital Decade）"。配合开幕式现场巨型展示屏上播放的影像，盖茨对微软公司所倡导与实现的数字化社会、数字化娱乐进行了介绍，并对



未来十年中人们的生活在数字化技术影响下产生的进一步变化进行了展望。在演讲中，盖茨提到了PC、携带终端、Xbox等微软相关的产品，以及在福特汽车中搭载信息器材等最新技术。同时，盖茨还宣布了Vista出货量超过1亿套以及Windows Mobile出货量超过2000万套的消息。在基调演讲的最后，盖茨拿起Xbox360游戏《吉他英雄3》专用的吉他型手柄，和Velvet Revolver的职业乐手"同台演出"，表现了电子游戏在数字化生活中的影响力。

盖茨的基调演讲结束之后，微软公司娱乐与设计部门经理罗比·巴克登台，就Xbox360相关的市场情况进行了专门介绍。罗比·巴克宣布，Xbox360目前的全球出货量已经超过1770万台，网络服务Xbox Live的会员数也已经突破1000万。罗比·巴克还介绍了迪斯尼与ABC加盟Xbox Live网络下载服务的相关情况。

索尼与微软的低调展示

去年的CES展会上，索尼对游戏环节的展示非常重视，PS3和PSP全都设置了占地面积较大的主题展区。而今年，索尼并没有再对游戏类产品的展示进行特化，只将其当成了普通的出展内容。但即使如此，游戏相关的展示内容依然比较引人关注。其中，PS3展区中设置了《小小大星球》的试玩台，现场还播放了《合金装备·索利德4爱国者之铳》的宣传影像。另外，在蓝光展区中，出展方还对PS3的蓝光播放器功能进行了详细介绍。而在另一边的PSP展区中，索尼率先展示了搭载刚刚公布的"Skype"机能的PSP主机（请见后面的相关报道）。

与索尼在本届展会上的态度相似，今年的微软也将展示重心移开了家用电子游戏领域。今年的微软展区中甚至看不到一台Xbox360，这和去年展会上大量的试玩台形成了鲜明对照。微软在本届展会上更加重视PC游戏的展示，参展作品大多是预定于2月以后发售的新作，并且全部可以现场试玩。有媒体认为，微软此次的出展方针与Windows Vista没有达到预想的普及率有很大关系。不过，从Xbox360在北美的人气来考虑，在这样重要的展会上居然完全不予理睬，这终究还是令人感到有些疑惑。

主流游戏机的尖端周边

与主机厂商的低调相对，家用游戏周边商品的展示在本届展会上呈现出了非常活跃的态势。由于CES是综合家电展示会，任天堂并没有设展位参加。但是，众多周边厂商推出的相关产品仍然使任天堂的Wii等主机显示出了相当高的存在感。在Wii的各种周边中，早有传闻的"Wii无线双节棍"算是最引人关注的一款了。这款由Nyko Technologies推出的无线手柄正式名称为"Wireless Nunchuck"，与先前的想象不同，它并没有使用蓝牙技术，而是使用了2.4GHz的无线通信。因此，在使用这款"双节棍"时，需要先在"Wii遥控器"一方插上专用的无线接收器。同时，"无线双节棍"一方还要装入两节7号电池。厂商公布的数据显示，两节7号电池可以让这款"无线双节棍"工作30小时以上。据悉，这款商品将于2月下旬在北美正式发售，价格为29.99美元。

除了"Wireless Nunchuck"以外，Nyko Technologies还推出了数款对应当前主要台式机的其它周边商品，包括Wii专用的散热排气扇"Intercooler for Wii"、手枪型Wii外接手柄架"Perfect Shot"、Xbox360手柄电池与充电器套装"Charge Base 360"以及全新设计的PS3无线手柄"Zero Wireless"。

游戏环境的重新构筑

除了各游戏主机直接使用周边商品外，与改变游戏环境相关的新产品也在本届展会上大量出现。向来以销售特殊PC用品而著称Alienware推出了一款最新的42.4英寸超宽显示屏，其解像度为2880×900，长宽比为3.2比1，横幅约有1米长，如果玩FPS游戏，可以显示出大约90度的视角。从现场的游戏实际演示画面上看，即使玩家高速移动视点，屏幕上也不会产生明显的残像现象。厂商声称，这款显示屏的显示反应速度比一般液晶优秀得多。这款显示屏预计于2008年下半年发售，价格未定。对于FPS爱好者来说，这款奇特的显示屏或许会在将来成为最趁手的"装备"。

生产DLP（Digtal Light Procession，数字光处理）设备的领军企业Texas Instruments展示了一项名为"Dual View"的最新游戏显示技术。这项技术的内容是在一台显示器上同时显示出两套不同的影像，然后再用偏光眼镜屏蔽掉其中一方，让使用者只能看到另一方的影像。换句话说，这种技术可以让两名玩家在同一台电视上玩不同的游戏，或者让两名玩家看着各自不同的全屏显示共同游戏。不过，这种技术只对应DLP电视，而这种设备目前在全球还未广泛普及。因此，这项技术的正式利用还需要一定时日。

事件 日本专讯 口袋妖怪新年福袋发售

本刊讯 1月3日，日本东京浜松町的“口袋妖怪中心·东京”举行了新年销售活动，发售口袋妖怪新年福袋“闪光包2008”，吸引了很多喜爱《口袋妖怪》的顾客前来购买。

“口袋妖怪中心·东京”是任天堂相关的《口袋妖怪》主题营业设施，店址原本位于日本桥，于2007年迁至浜松町。“口袋妖怪中心·东京”每年新年时都要举行专场销售活动，今年是该店迁址后举办的第一次。由于2008年是鼠年，凡是到场的顾客都获得了一幅画有皮卡丘等鼠类口袋妖怪图案的贺年纸制拼图。

与往年的惯例一样，今年的新年销售活动也销售了专门的新年福袋。这款福袋名叫“闪光包2008”，售价为3000日元，福袋外画有经典的口袋妖怪图案。这款福袋中的内容包括该店直营的口袋妖怪原创文具、口袋妖怪图案护膝、点心拼装礼盒、口袋妖怪相册和口袋妖怪毛绒玩具等。其中，原创文具的图案样式是从很多种中随机放入的，而毛绒玩具则是皮卡丘、企鹅仔和电松鼠的其中一种。



←搬进新址的口袋妖怪中心中处处洋溢着新年欢乐与热闹的气氛。

特报 日本专讯 PSP网络电话服务开始

本刊讯 以前曾经盛传很久的“用PSP打网络电话”如今成为了现实。Skype Technologies于1月初发布消息，该公司的网络电话服务“Skype”将于1月下旬登陆PSP。

Skype Technologies是一家社址位于卢森堡的网络电讯公司，“Skype”是该公司推出的全球网络电话服务。由于使用了P2P（Peer to Peer，对等互联网络）技术，这种网络电话可以在低速网络上实现音质较高且相对稳定的通话。在一部分国家中，这种网络电话还实现了和普通电话的通话。另外，这种网络电话的Windows版还拥有视频通话功能。目前，“Skype”的用户数量已经超过2亿4600万人，在事实上成为当今网络电话的一种标准。



←如今PSP的扩展功能越来越丰富，尝试的方向很多。

此次公布的消息声称，PSP新机型PSP-2000于1月下旬进行的最新系统更新中将追加“Skype”机能。为了对应这项新功能，SCE于1月24日发售了PSP专用麦克风。这款麦克风分为单独发售的“SINGLE PACK”和两副麦克风一起销售的套装“TWIN PACK”两种，“SINGLE PACK”的售价为2500日元，“TWIN PACK”的售价为4000日元。这款麦克风在实际使用时，还需要再接上单独的耳机。

据悉，SCE发售的专用麦克风虽然可以应用于PSP的新旧两种机型，但此次提供的“Skype”将只对应新机型PSP-2000。

特报 国内专讯 “中国龙”IDS问世 神游限定主机再临

本刊讯 作为国内官方销售的限定版主机，iQue神游公司的“中国龙”给不少玩家都留下了印象。近日，神游公司再次发布消息，将于2008年春节正式推出“中国龙”版iDS，这也是官方在国内正式发售的首款限定版DS主机。

“中国龙版”iDSL的机壳采用双色涂装，上面机盖的颜色为“紫禁红”，采用炫晶涂层工艺，印有水墨画风格的“盛世云龙”图案，正中央主机标志下方还印有一方用隶书撰写的“中国龙”印章。机身其它部分的涂装颜色为“玛瑙黑”，整体色调比较统一。据此次公布的消息介绍，神游公司采用这样的颜色设计，是为了突出中国龙“富贵吉祥”的寓意。

神游公司曾经于2004年年末推出了“中国龙”限定版GBA SP，而本次的“中国龙”限定版iDS将于2008年春节发售，发售范围仅限于中国大陆。至截稿时止，这款限定版主机的具体售价还未公布，玩家们可能还要等待进一步消息。



软件 日本专讯 杉山弘一DQ专场音乐会即将召开

本刊讯 相关媒体于近日发布消息，为《勇者斗恶龙》系列谱写乐曲的游戏音乐人杉山弘一将于今年2月依次召开三场主题音乐会。

本次连场音乐会的主办方是白井市文化会馆、杉山工房和东京都交响乐团。音乐会的日程表为：2月10日在千叶县白井市文化会馆召开，12日在东京晴海海神展示中心的第一生命大厅召开，23日在东京艺术剧场大厅召开。10日和23日两场音乐会的主题是“杉山弘一来了·从畅销曲到勇者斗恶龙”，全场分成前后两部分，第一部分包括杉山的成名曲目，而第二部分演奏的是《勇者斗恶龙》系列的乐曲。12日音乐会的主题为“金管五重奏勇者斗恶龙音乐会”，乐曲全部用金管乐器演奏。杉山将在这三场音乐会上担任主持及指挥。



1月1日

●任天堂公布了Wii专用网络下载服务“虚拟主机”2008年首批提供的下载服务内容，其中最初放出的两款游戏是FC的《ER功夫》和PC-E的《源平讨魔传·卷之贰》，于1月8日放出。除此之外，本次公布的下载内容中包括原FC、SFC、N64、MD和PC-E上的其它作品，于一月份陆续放出，售价从500到1000点Wii点数不等。

1月3日

●位于日本东京浜松町的任天堂相关营业设施“口袋妖怪中心·东京”发售了口袋妖怪新年福袋“闪光包2008”，每个售价3000日元，福袋中的内容包括文具、点心、相册、毛绒玩具等，全部以《口袋妖怪》作为主题。（请见本刊详细报道）



1月4日

●KONAMI美国公司公布了对应“Wii Zapper”的Wii光枪射击游戏《目标：反恐（Target：Terror）》，发售日暂定为2008年第一季度，售价目前还未公布。这款作品移植自街机游戏，由Raw Thrills负责开发。

1月7日

●Skype Technologies发布消息称，该公司的网络电话服务“Skype”准备于1月下旬登陆PSP。这款服务要通过专用周边机器实现连接，并且只对应PSP新版主机PSP-2000。（请见本刊详细报道）

●SCE美国公司公布了本社各主机在2007年末北美地区商战中的销量数字，PS3的销量为130万台，PS2为120万台，PSP为140万台。

●KONAMI公布了Wii版《胜利十一人》新作《胜利十一人Play Maker 2008》日版的发售日，这款首次采用Wii双节棍手柄操作方式的足球游戏将于今年2月21日发售。

●SPIKE公布了《古墓丽影·十周年纪念版》日版的具体发售信息，本作将于今年3月27日在Wii、Xbox360、PS2和PSP上同时发售，Xbox360版的售价为7140日元，Wii和PS2版的价格为6090日元，PSP版的价格为5040日元。



1月7日

●2008 International CES展会在美国拉斯维加斯召开，微软公司总裁比尔·盖茨在开幕式上进行了基调演讲。这个全球规模最大的家用电子产品展会本届的展期从1月7日到1月10日，共有超过2700家厂商参展，其中包括很多游戏业界知名商家，各种创意新颖的商品纷纷亮相。（请见本刊详细报道）

1月9日

●SCE公布了PSP-2000新机型"薄荷绿"即将问世的消息，这款名为"PSP-2000 MG"的新色主机将于今年2月28日发售，价格为19800日元。（请见本刊详细报道）

●BANDAI NAMCO GAMES公布了动作游戏《高达无双》登陆PS2的消息，这款曾在PS3和Xbox360上发售的游戏将于今年2月28日发售PS2版，售价6800日元。（请见本刊详细报道）

●KOEI公布了部分新作的发售信息，PS2和Wii版恋爱AVG游戏《遥远的时空中4》将于3月19日发售，价格为7140日元，PS2和Wii版历史战略SLG《信长的野望·革新with加强版》将于3月6日发售，价格为10290日元。

●CRI Middleware公司开始面向NDS游戏制作方提供开发中间件"救声主for Nintendo DS"的追加组件"C-TST"。利用这款追加组件，游戏开发者将可以更加自由地变更游戏中真人语音的播放速度。（请见本刊详细报道）

●在美国电视艺术科学学院颁发的艾美奖中，任天堂凭借Wii的显示界面获得了技术与工程大奖。这是任天堂继去年之后，第二次获得这项全球电视技术关联领域的最高奖项。

●SCE公布消息称，原本预定于今年2月发售的PS3卡片游戏《THE EYE OF JUDGMENT BIOLITH REBELLION 机神の叛乱SET.2》推迟至3月27日发售。



↑SCE推出的PS3专用卡片游戏已经正式走上了集换式卡片的经营道路。

1月10日

●CESA和日经BP社确定了"东京游戏展2008"的举办日期及地点，本届日本规模最大的游戏展会将于10月9日至10月12日在幕张展览中心召开，但展会的具体信息要等到2月15日的新闻发布会才能公布。（请见本刊详细报道）

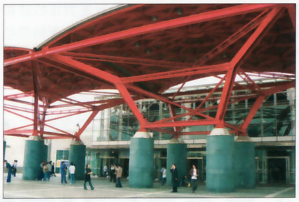
特报 日本专讯 TGS2008展期确定

本刊讯 日本计算机娱乐协会（CESA）和日经BP社于1月10日正式公布了"东京游戏展2008"的出展日期。本届展会将于10月9日至10月12日召开，展会场地依然是位于日本千叶的幕张展览中心。

"东京游戏展（Tokyo Game Show，简称TGS）"是日本规模最大的综合游戏展会，始办于1996年，每年举办一届。TGS的主办方是CESA，协办方是日经BP社和日本经济产业省国际商业部。

东京游戏展面向一般大众，是每年秋季重要的游戏业界展示活动。从2007年开始，TGS并入了日本经济产业省主办的"日本国际经济文化节"，成了日本政府大型文化展示活动的一环，展会本身的商业气息也变得更加浓厚。为此，"TGS 2007"的专业观众日延长了一天，展会天数原来的3天展示变成了4天。"TGS 2007"上共有来自19个国家和地区的217家企业及团体出展，共设置了1735个展位，4天合计参观人数达到193040人。

往年的TGS大多选在9月中下旬召开，而本届"TGS 2008"的展期定在了10月上中旬，比往年有所推迟。今年TGS展会依然采用4天展制，10月9日、10日为专业观众日，11日、12日为一般观众日。目前，本届TGS的详细情报还未公布，具体信息要等到2月15日的新闻发布会才能确定。对于东京游戏展举办时期的推迟，各方作出了不同的反应，有媒体认为，新展期更利于年末宣传的展开。



←期待TGS的玩家们今年将比往年更晚前往幕张展览中心。

特报 日本专讯 NDS游戏开发工具升级

本刊讯 CRI Middleware公司于1月9日公布了一款开发中间件"救声主for Nintendo DS"的追加组件"C-TST"。从公布之日开始，CRI Middleware将面向NDS软件开发方提供这款组件。

"救声主for Nintendo DS"是一款可以使NDS中收录的音响数据对应高音质及高压缩的音响播放系统。本系统采用了独有的音响压缩形式，特别强化了语音播放功能，在保证高音质的基础上，搭载了各种各样的机能。



→中间件厂商将成为游戏开发的重要支持。

本次发表的"C-TST"是一种可以将录制的真人语音在不改变音质的情况下实现高速及低速播放的即时语音播放技术。使用以前的中间件时，如果提高或降低语音播放的速度，语音的音调会产生变化，高速播放时音调会提高，低速播放时则会降低，而"C-TST"解决了这一问题。"C-TST"对应正负30%的播放速度，而CPU负荷只有大约1%。使用这款新的组件之后，开发方可以在语音学习软件及文字阅读类游戏中改变文章的阅读速度，还可以针对高龄用户制作出清晰而缓慢的播放模式。此外，厂商还可以将音响数据压缩，再使用"C-TST"慢速播放，以达到缩小音响文件尺寸的目的。

特报 日本专讯 PSP再添新色机型 "薄荷绿"正式公布

本刊讯 SCE于1月9日宣布，将于2月28日发售PSP-2000的新机型"PSP-2000 MG"。这款主机的外壳颜色采用新色"薄荷绿"，价格为19800日元。

"PSP-2000 MG"与SCE于2007年9月20日发售的PSP-2000主机同型，是以花朵颜色为主题的"Blume series"系列中的新色机种。这款新主机发售之后，除去限定版的"深红色"，PSP-2000一共已经推出了7种颜色的主机。"PSP-2000 MG"的机壳颜色"薄荷绿"依旧延续了"Blume series"系列清淡的色彩风格，厂商赋予这种颜色的概念是"能令人联想起新芽的清新感觉"，和这台主机于春天发售的季节特征相符。"PSP-2000 MG"的包装与以往的PSP-2000相同，依旧附有AC转接器及电池等配件，只是包装盒的颜色仿照新PSP主机的机壳颜色进行了调整。



软件 日本专讯 焦点作品逆向移植 《高达无双》登陆PS2

本刊讯 BANDAI NAMCO GAMES于1月初发布消息称，曾在PS3和Xbox360上发售的动作游戏《高达无双》将于今年2月28日推出PS2版《高达无双Special》，售价6800日元。本作推出后，玩家将在PS2上体验到"一骑当千"的特殊"高达"战斗感觉。



《高达无双》的PS2版发售于2007年3月，Xbox360版也已经于2007年12月发售。本次推出的《高达无双Special》是《高达无双》的又一个移植版本。本作除保留了《高达无双》原有的"公式模式"与"原创模式"外，还追加了新的模式。在流程方面，除了《高达》原作中的篇章外，还增加了"武者高达"的原创剧情。

除此之外，《高达无双Special》还追加了新机体"武者高达Mk-II"。这部机体以黑色的"高达Mk-II"为原型，并加装了与"武者高达"风格相近的日式盔甲，还佩有日本刀式的武器。

特报 日本专讯

旧版PS3停止出货



本刊讯 SCE于1月10日宣布，HDD 20GB和HDD 60GB型PS3主机从2008年1月起停止出货。目前，这个消息的范围仅限于日版主机，其它国家版本的主机情况还未公布。当前商家手中的日版HDD 20GB和HDD 60GB型PS3主机存货售完后，这两个型号将从市场上正式消失。

与2007年11月11日发售的HDD 40GB新版相比，2006年11月11日发售的20GB和60GB型PS3主机具有PS2下位互换机能，搭载了“情感引擎（EE）”和“图像合成器（GS）”。本次发表20GB和60GB版PS3停止出货的消息后，SCE的PS3软件战略将集中在40GB版主机上，PS2下位互换机能将暂时消失。当初PS3刚刚发表时，SCE前任社长久多良木健曾经宣称“互换是PS的文化”，但由于PS3发售后在市场上陷于苦战，到欧版主机发售时，SCE已经做出了“与其在PS2的后方互换上着力，不如先关注PS3新游戏的制作和提高娱乐功能”的方针转换，战略的变更可见一斑。在本次的发表中，SCE宣称：“我们将进一步强化PS3软件链的开发与扩充，特化以高品质游戏为代表的次世代娱乐，将战略集中在实现了省电化的HDD 40GB版新型PS3主机（CECHH00系列）上，全力推进PS3品牌的普及扩大。”

事件 日本专讯

FF4重大BUG公布

本刊讯 SQUARE・ENIX于1月11日发表声明称，该公司于2007年12月20日发售的NDS游戏《最终幻想IV》中存在两个严重的BUG。

第一个BUG是：在继承通关存档的状态下开始新游戏，与“胖陆行鸟”对话，选择“事件剧场”菜单中的“通向未来的序曲”一项，在阅览状态下进入结局，此时原本不能进行角色操作的画面中角色会突然变得可以操作，同时游戏无法继续进行。回避这个BUG的方法是不选择“通向未来的序曲”这一选项，或者阅览后不存档，结束游戏后重新进入。



第二个BUG是：在飞空艇配置于地底的状态下，不切断NDS的电源，在菜单中选择“回标题画面”退回标题菜单，或者在战斗中全灭而退回标题菜单，之后开始新游戏，到达在巴隆城拿到飞空艇的事件后，飞空艇的图像会变得不能显示。此现象发生后，如果在陆地等飞空艇可以着陆的地方按B键，飞空艇会无法再乘坐，导致游戏进行困难。回避这个BUG的方法是，如果想在飞空艇配置于地底的状态下开始新游戏，应当先切断一次NDS电源再重新开启。这样，原有存档就不会再影响新游戏的进程了。

厂商在此次声明中对玩家郑重致歉，并同时宣称，出现BUG后实行了存档而导致游戏无法继续的玩家可以直接和厂商联系解决。

软件 日本专讯

PS3版《失落星球》最新情报全面放出

本刊讯 CAPCOM近日公布了预定于2月21日发售的PS3动作射击游戏《失落星球・极限状态》的新情报。同时，厂商还在PS3的网络服务“PLAYSTATION Store”上放出了本作的HD画质版宣传影像。

《失落星球》此前曾经发售了Xbox360和PC版本。在PC版中追加了“洛克人”等数名新的可操作角色，据厂商透露，此次的PS3版中同样可以使用这些角色。除此之外，PS3版中还追加了一名新角色，这就是在《失落星球》剧情中登场的女性角色“露卡”。“露卡”既可以在单人模式中使用，也可以在网络模式中使用。

除新角色外，厂商此次还公布了PS3版网络模式的详细情报。网络模式共分为“小组生存”“生存”“终端争夺战”和“猎狐”四种。其中，两种“生存”模式是战力槽复归式的标准射击网游；“终端争夺战”是玩家分组争夺地图上的终端，启动终端数多的一方获胜；“猎狐”是分成“逃亡方”和“追击方”进行战斗的模式，双方的胜利条件不同。



特报 日本专讯

《街霸IV》官网开设 开发信息陆续公布



本刊讯 CAP-COM于1月11日开设了此前透露出的街机新作《街头霸王IV》的官方网站，正式公布了这款格斗名作系列正统续作的开发信息。

《街头霸王IV》最初的宣传影像是在2007年10月公布的。此后，这款作品的开发情况一直是格斗游戏爱好者们集中关注的对象。此次官网最初公布的情报中包括了这段具有浓厚水墨画风格的大魄力影像。在可选角色方面，除了先前公布的“隆”和“肯”两位招牌角色外，官网上还公布了一位名叫“红蛇（Crimson Viper）”的新角色。这个新角色是位女性格斗家，身着西服，戴着墨镜，服装风格前卫。目前，这位新角色的格斗招式还没有公布。另外，本作中其他登场角色的情报目前也还没有放出。

本作的开发组在官网上开设了公式BLOG，玩家们可以随时注意BLOG上放出的新消息。

1月10日

●BANDAI NAMCO GAMES公布了NDS版3D动作游戏《机动战士高达OO》的发售信息，这款根据最新《高达》动画改编的游戏将于今年3月28日发售。厂商同时公布，本作中将搭载一个讲解如何制作模型的“高达模型讲座”模式。



↑《高达OO》中的强力机体将在NDS上集体登场。

●SCE宣布，日版PS3的HDD 20GB和HDD 60GB两种机型从2008年1月起停止出货，今后日本市场上的PS3战略将集中于40GB的新版机型。市面上的20GB和60GB主机售完后，这两种机型将从市场上消失。（请见本刊详细报道）

●微软公司公布了四款Xbox360游戏的“白金收藏”廉价复刻版，四款游戏分别为《Riot Act》《旋光的轮舞Rev.X》《Saints Row》和《彩虹六号・拉斯维加斯》，价格均为2940日元，同时于今年3月6日发售。

1月11日

●CAPCOM开设了街机游戏《街头霸王IV》的官方网站，正式公布了这款著名格斗系列正统续作的开发计划。（请见本刊详细报道）

●CAPCOM公布了PS3版动作射击游戏《失落星球・极限状态》的新情报，Xbox360版剧情中登场的女性角色“露卡”将成为使用角色，厂商同时还公布了PS3版网络模式的各种具体信息。（请见本刊详细报道）



1月15日

●SQUARE・ENIX发表声明称，该公司于2007年12月20日发售的NDS游戏《最终幻想IV》中存在两个严重的BUG，厂商就此事向玩家郑重致歉，并公开了在游戏中规避这两个BUG的方法。（请见本刊详细报道）

●CAPCOM宣布，原本预定于今年3月13日发售的PSP动作游戏《怪物猎人P2》延期至3月27日发售，延期的理由是“为了进一步提高游戏品质”。

●TECMO公布了NDS游戏《忍者外传・龙之剑》的发售信息，这款触笔式动作冒险游戏将于3月20日发售，价格5040日元。

业界的声音

——秉承各自的理念



开发者能力体现于细节

“当他们看着游戏并且说‘还行吧’的时候，一般都意味着还有应当改进的地方。当项目进行到一定阶段，请他们检查的时候，他们会从各个方面进行非常仔细的推敲。例如，版面中的某个箱子是不是应该再向左移动1厘米等等，像这种地方都能非常具体地指出来。他们拥有察觉出这种细微的，但会对游戏产生重大影响的要素的能力。”

——任天堂子公司Retro Studios社长迈克尔·凯尔博于年初接受记者采访时，对任天堂本社企划开发本部的田边贤辅、坂本贺勇等游戏设计师做出了上面的评价。Retro Studios是任天堂在美国的全资子公司，曾参与《银河战士Prime》系列的开发工作，和任天堂本社的业务来往非常紧密。在工作中，Retro Studios的开发人员对任天堂本社设计师们重视细节的工作态度留下了非常深刻的印象。如今任天堂很多游戏都采取合作开发的形式，但作品质量一直保持在较高水准，这大概和任天堂游戏制作人们一直坚持的工作态度有很大关系。



热忱是优良作品的保证

“开发者超过一百人的大型团队当然不错，但小巧而富于凝聚力的开发组也能创造出独特的娱乐形式。我认为，并不是‘有能力的人’创造了好的游戏，而是拥有‘想让大家感到快乐’的热忱之心的人们聚集之后，在结果上使作品变得更好。”

——日本游戏软件开发公司PROPE社长中裕司在该公司官网于近日公开的招聘启事中写下了这样的话。中裕司曾是SEGA的著名游戏制作人，负责开发过《索尼克》《梦精灵》《PSO》等众多知名游戏作品。2006年，中裕司离开SEGA，于当年的5月23日创立了PROPE，但成立以后一直比较沉寂。今年年初，PROPE官网大幅更新，显示出正式活动的迹象，并表明了将以原创游戏为主，在广泛平台上推出作品的路线。日本著名游戏制作人们独立后设立的软件开发公司近年来表现非常活跃，不时有话题作品问世，游戏人们各具特色的游戏理念也成为各方关注的对象。



游戏乐趣的本源是创意

“在我近几年玩过的游戏之中，这是包含创意最为丰富的一款。这款游戏具有很强的革新性，在技术上也堪称优秀。当然最重要的是，玩这款游戏时能体会到很多的乐趣，以至令人忘却了这款游戏的技术实际上非常优秀这件事。”

——英国游戏顾问马格内特·罗伯特森近日在接受BBC采访时，对Wii游戏《超级马里奥银河》给予了非常高的评价。2007年，英国游戏市场规模达到15亿2000万英镑，创下了历史上最高的纪录。其中，任天堂的NDS和Wii对市场的扩大起到了非常重要的作用。BBC的节目组邀请了数位英国游戏界知名人士对2007年的游戏软件作品进行评论，并评选出每个人心目中2007年最好玩的3款游戏，结果，其中大部分嘉宾都提到了Wii的《超级马里奥银河》。嘉宾们认为，无止境的创意是游戏业界活性化的关键。





合并与强化是商业使命

“BioWare与Pandemic Stuios都是世界级的游戏开发公司，会为EA Games带来强大的、高素质的创造力。他们得意的角色扮演、动作、冒险等领域的游戏作品能够扩充EA的软件商品链，使我们距离完成‘创造出世界上水平最高的互动娱乐’的使命更进一步。”

——EA Games社长弗兰克·吉柏在1月上旬关于EA完成收购Bio Ware和Pandemic Stuios这两家游戏开发公司事宜的新闻发表会上表示。Bio Ware和Pandemic Stuios原本隶属于VG Holdings公司旗下，Bio Ware的知名作品有《无冬之夜》《星球大战·共和国武士》等，Pandemic Stuios的知名作品有《毁灭全人类》《全能战士》等。2007年10月，EA对VG Holdings表明了收购意向。此次完成收购之后，这两家游戏公司将作为EA Games的一员，在RPG、ACT等原本比较薄弱的环节上形成有力支持。从去年下半年到今年年初，世界游戏市场上知名厂商间的合并收购消息层出不穷，特别是欧美方面，游戏公司的大型集团化竞争开始呈现出比较明显的趋势。



如果让家长们也买游戏

——任天堂社长岩田聪新年访谈

如今，任天堂游戏机的知名度已经可以用“鼎盛”来形容。NDS成了一台无处不在的机器，无论到哪里去，都能看到拿着它的身影；Wii的家庭概念影响了很多人，甚至开始在一些家庭中威胁电视节目的霸主地位。在最近的一年之间，这两部游戏主机在很大程度上改变了游戏用户群的结构，深入到更多人的生活之中。年关时分，记者采访到了任天堂主帅岩田聪，就任天堂当前的抱负与理念进行了短暂的对谈。

——NDS与Wii获得如此的成功是因为什么呢？

岩田■我觉得是“增加游戏人口”战略正确的缘故。几年前，玩游戏的人数量逐渐下降，“影响学习”“成为犯罪诱因”等负面报道增多。因此，2004年发售的NDS瞄准的目标是“不让任何人讨厌”。

——畅销是事先已经预见到的吗？

岩田■不，不是。虽然那样说会比较体面，但游戏这种东西不让顾客感到惊奇是卖不出去的，仅从道理出发不可能成功，而且，也逃离不了立刻被人厌倦的命运。现在，我们已经感受到了必须再推出超越这两种主机的商品的意义与压力。

——通过挥动“遥控器”来玩的Wii将“活动身体的游玩形式”当成了卖点。

岩田■从操作简单这一点上讲，Wii可以看成是NDS的延长线，但放在客厅这一点则完全不同。在大画面电视机逐渐增多的现在，究竟应该做什么游戏机？追求高精细图像和壮大的剧情是一种选择，但这样不能增加游戏人口。我们做出的回答是使人们边看着画面边像真正的运动一般活动身体的体感式游戏。

——如今不是一个人，而是一家人一起玩的情况也有很多。

岩田■聚集在客厅中看电视是20世纪家庭团聚的形式。FC在那时候出现，结果家庭成员间开始互相争夺手柄，成了玩游戏时感觉很幸福的时代。但是，不知从什么时候起，手柄变得越来越复杂，父亲和母亲们只能敬而远之。我们提出了Wii的提案，就是希望构建一种以游戏为中心相互交流的生活方式，创造21世纪的天伦之乐。

——家庭的存在方式如今也改变了嘛。

岩田■创造出了有趣的娱乐形式，就不会发生立刻终结的情况。即使是繁忙的现代人，也会产生“如果这样，我也能够做到”的新游戏创意。受欢迎的软件多了，就能产生促进世代间交流的能力，为很少对话的祖父辈和孙辈创造对话的契机。如果能让过去曾经是“游戏的敌人”的母亲们率先购买，业界的未来就光明了。

——中途入社的岩田社长对于任天堂产生了哪些影响呢？

岩田■我觉得曾经以局外人的目光审视过任天堂是一个有利之处。不仅限于任天堂，这是所有经营者都必须拥有的视点。当时的任天堂并没有多余精力让干部候补转到公司外去，因此原本身处外部的我就接受了这一任命。我们需要对应时代与环境进行自我转变。当然，因为我的举措而破坏任天堂优良的传统也是绝对不允许的。

——如今任天堂没有自己的工厂，这种生产方式和创造了iPod的美国Apple公司有点相像。

岩田■我自己也是iPod产品的长年爱好者，但作为经营者采取的模式并不相同。“优化产品结构”“创造简单的制品”“提出能令人惊奇或创造出新生活方式的提案”这些事实上的共通点，其实是Apple作为电子公司，任天堂作为游戏公司在追求当做之事的结果中形成的自然走向而已。

特报 日本专讯

大型HOBBY展会召开

本刊讯 从1月13日起，“第27届次世代World Hobby Fair”巡回展会开始在日本举办。本届展会将从1月13日持续到2月上旬，顺序在大阪、东京、名古屋和福冈四个城市召开，每个城市各举办一周。包括任天堂、SCE在内的主要游戏厂商全都参加了此次展会。



←会场上方悬挂的装饰非常鲜明地表现出了展会的特色。

“次世代World Hobby Fair”是面向一般民众召开的大型玩具商品交易会，每年举办两次，夏季在东京，冬季在日本各地巡回展出。本次第27届展会的整体特点是家庭参观者人数众多，特别是由于“电子宠物鸡”和“闪耀革命”等系列的大型展示，小学年龄段的女孩子在父母陪同下前来参观的情况非常普遍。

在游戏方面的展示中，《口袋妖怪》《名侦探柯南》《哆啦A梦》《洛克人》等受到低年龄玩家们欢迎的作品占据了主要地位。任天堂在展区中集中对《任天堂明星大乱斗X》《超级马里奥银河》等作品进行了展示。SCE的主要展品是PSP版《捉猴》以及PS3版《拉切特与克拉克》。NBGI展出了Wii的《家庭》系列以及NDS新作《太鼓达人DS七岛的大冒险》等游戏。除此之外，SEGA、HUDSON、KONAMI、CAPCOM等厂商也设置了自己的展台。

特报 美国专讯

美2007业界统计公布

本刊讯 美国情报调查公司NPD GROUP于2008年1月中旬公布了美国2007年家用电子游戏产业的综合统计数据。NDS占据了年度硬件销量榜的榜首，而软件年度销量榜的桂冠被Xbox360大作《光环》摘走。

NPD GROUP公布的数据显示，在整个2007年，美国家用电子游戏产业的总销售额为179亿4000万美元（不包括PC游戏产业的销售额），比2006年上升了43%。其中，硬件领域的总销售额为51亿2000万美元，比去年增长了73%从2007年年内销售走势来看，12月份的销售情况对产业拉动尤其明显，由于众多大作的发售，12月内美国游戏市场的总销售额为48.2亿美元，比前年同期提高了28%。

在各硬件的状况对比中，NDS凭借年间销售额850万美元的成绩雄踞各机种之首，其次是Wii的629万美元，Xbox360的462万美元，PS2的397万美元，PSP的382万美元。PS3的销售额为256万美元，在主流硬件中排名末尾。

在游戏软件中，排名前5位的游戏分别是《光环3》《Play Wii Remote》《使命召唤4》《吉他英雄3》《超级马里奥银河》，其中，名列榜首的Xbox360大作《光环3》年度销售额为482万美元。



←《光环3》凭借明显优势获得头名，显示了北美市场的特点。

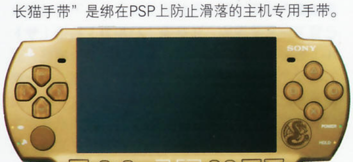
特报 日本专讯

MHP2G豪华套装“狩猎包G”公布

本刊讯 CAPCOM近日公布了将要发售《怪物猎人Portable 2nd》PSP主机同捆版豪华套装“狩猎包G”的消息。这款套装将与游戏同时在3月27日发售，价格为25800日元。

《怪物猎人Portable 2nd》是CAPCOM在PSP上发售的狩猎动作游戏续篇，原本预定于今年3月13日发售，因开发上的原因推迟至3月27日发售。本次公布的“狩猎包G”是将原创涂装外壳的限定版PSP-2000与游戏UMD一同发售的套装，限定版主机外壳为棕色色调，背面印有“怪物猎人工会”的标志。

除主机与游戏盘外，套装中还附赠了两款专用周边“朋友包”和“村长猫手带”。“朋友包”是一款可以容纳充电器等周边器材的便携包，而“村长猫手带”是绑在PSP上防止滑落的主机专用手带。



特报 日本专讯

Wii辅助健身器材“Wii Fit Mat”问世

本刊讯 日本著名游戏周边厂商HORI近日发表了Wii专用的游戏健身辅助周边“Wii Fit Mat”。这款周边预定于2月下旬发售，价格为3444日元。

“Wii Fit Mat”是一款与任天堂Wii专用游戏健身器材“Wii平衡板”同时使用的垫毯。这款周边得到了任天堂的正式授权，使用了“Wii Fit”的官方商标。商品外形是一块长方形的绒毯，尺寸为1830×610×4mm（长×宽×厚），表面经过特殊加工，有很高的防滑性，即使在光滑的起居室地板上也能牢靠地承载“Wii平衡板”，达到减轻身体和器材负担的效果。将“Wii平衡板”摆放在“Wii Fit Mat”的不同位置后，可以对应不同的锻炼。



这款商品的材质采用了PER聚氯乙烯，符合欧洲联合环境标准“EN71 Part3”以及美国食品和药品管理局制定的安全标准。另外，这款绒毯内部编有聚酯网，不容易拉伸变形及断裂，耐久性优秀。

1月16日

●CAPCOM公布了将于3月27日发售《怪物猎人Portable 2nd》PSP主机同捆版豪华套装“猎人包G”的消息，这款套装中除了主机、游戏UMD外还附赠主机包和手带等周边，售价为25800日元。（请见本刊详细报道）

●HORI宣布，将于2月下旬发售对应任天堂运动游戏“Wii Fit”制作的专用运动垫毯“Wii Fit Mat”，售价3444日元。使用这款垫毯后，用户可以更加安全舒适地在“Wii平衡板”上进行锻炼，游戏器材的保养也会更加简单。（请见本刊详细报道）



1月17日

●美国调查公司NPD GROUP公布了美国2007年家用电子游戏产业的综合统计数据，美国年间的产业销售总额为179亿4000万美元，年度销量最高的硬件是NDS，而销量最高的软件是Xbox360大作《光环》。（请见本刊详细报道）

1月18日

●SEGA公布了PS3游戏《战场的女神》的发售信息，这款动作战略游戏将于4月24日发售，价格为7980日元，附赠首办的限定版也同时公布，价格为9980日元。

●KOEI公布了Xbox360版的《战国无双2 with猛将传》，这款移植自PS2的刀剑动作游戏同时包括原《战国无双2》和《战国无双2猛将传》的内容，预定于3月19日发售，价格为7560日元。厂商同时还公布了《猛将传》的单独网络下载版，售价为2400点微软点数。

●BANDAI NAMCO GAMES和Columbia音乐娱乐联合召开了预定于2月28日发售的Xbox360游戏《偶像大师Live for You》的新曲发表会，并对本作的具体游戏形式进行了详细解说。Columbia同时还公布了今后对应这款作品的相关CD制作计划。



1月19日

●SPIKE和微软召开了“SPIKE & Xbox 360新年聚会”，纪念“Xbox Live”网络服务开通五周年，微软日本公司执行主任泉水敬到场致辞，对第三方软件厂商对Xbox360的支持表示感谢。

相隔七年的“卡片英雄之梦”

——《高速卡片战斗·卡片英雄》制作组成员访谈

《高速卡片战斗·卡片英雄》是任天堂本社于2007年12月20日发售的一款NDS游戏软件。这款作品的本质是集换式卡片游戏，对应Wi-Fi，玩家可以通过网络进行卡片交换和对战。本作拥有独特的规则，对战时的感觉很像象棋的“解残局”，具有很高的战略性。本刊上期已经刊登过这款游戏的详细攻略。

《高速卡片战斗·卡片英雄》的前作《交换&战斗·卡片英雄》是GBC游戏，发售于2000年。这款《卡片英雄》首作的开发曾一度中止，但就在项目快被取消时，受到了日本某著名游戏媒体的关注与全力支持，最终成功推出。《卡片英雄》作为集换式卡片游戏的完成度很高，可整体设定风格比较低龄化，对象群体不够明确，结果销售成绩平平。很多当年玩过这款游戏的玩家都对它被埋没感到惋惜。因此，当此次NDS版的续作发售之后，不少玩家都感到颇为惊喜。

相隔七年，《卡片英雄》在NDS上重新出世。可究竟是什么原因促使任天堂再度想起了这款游戏呢？这篇开发组成员的访谈将为您解答任天堂相关开发者在这款游戏开发中贯彻的理念与想法。

想再次体验《卡片英雄》的乐趣

——从前作到本作总共经过了七年时间。实现本次开发的契机是什么呢？

坂本■首先，作为制作者来说，《卡片英雄》是一款无论如何也想再做一次的游戏。对前作表示支持的玩家有很多，我们自己也玩了很长时间，有相当多的想法。因此，我们一直在等待再次就这款游戏提出企划的机会。现在的小学生在前作发售时还只是婴儿。我们非常想让这些孩子们也玩到《卡片英雄》。不过像这样的项目，没有契机是很难上马的。在本次开发中担任游戏导演的百濑是前作的狂热（笑）爱好者，他提出的“想再玩一次”“想再次制作”的想法对推动这款游戏的开发起了很大作用。另外，卡片游戏“短期热潮”的特点现在已经有所改变，我们觉得，如今或许可以在与当年不同的形式上得到稳定的用户群。

——NDS这种硬件的存在是否也产生了影响？

坂本■影响相当重大。由于可以使用触笔，还可以通过上下双屏显示来增加情报量，表现方式广阔了很多。NDS的通信对战也很轻松，使用任天堂专用Wi-Fi之后，可以随意和全国的玩家进行对战。游戏续篇这种东西，不具备足够条件是不能推出的。有了NDS这台可以实现开发者新构想的主机，又有了喜爱前作且具有热情的开发成员，这才形成了关键性的推动作用。

我们的四位开发组成员稍后将分别介绍各自负责部分的工作情况。负责脚本的渡边大概会说一说为了把规则说明做得更简单易懂而付出的辛苦。另外，本作的角色设定在保留前作氛围的基础上进行了相当大的变更，森泽和宫本会说一说这方面的事。最后，刚才也提过的前作爱好者百濑会对游戏整体进行一下总结。



游戏制作人 坂本贺勇



剧本负责人 渡边响子



美术设计师 森则孝泰



角色设计师 宫本文子



游戏导演 百濑裕志

——本作在原有规则的基础上增加了用手持的两张卡片进行游玩的“高速战斗”规则。

坂本■可以说，没有“高速战斗”，就没有NDS版的开发。为了使本作成功推出，能让任何人迅速感受到《卡片英雄》游戏中乐趣与深度的系统是绝对必要的。我们反复考虑用何种形式制作的结果，决定做成如今这种各自使用两张怪物卡进行战斗的形式。在一款深奥的游戏中，玩家会遇到很多迷惘的地方，这是游戏引人入胜的地方，但同时门槛也会变高。我们觉得，应该在最初接触的规则中尽量减少玩家们的迷惘。因此，我们大幅减少了这个规则中的要素。

当然，“高速战斗”只是个开端，经过这项规则之后，玩家们还要进行“初学者规则”“熟练者规则”和“专家规则”的游玩，因此必须在游玩过程中熟悉《卡片英雄》的各种游戏知识。而且，战略性的深度构造也非常重要。在这方面，很大程度上是依赖了游戏序盘亲切而细致的规则解说，因此具体情况就让给渡边来介绍吧。（笑）

——如果让坂本先生用一句话来概括《卡片英雄》的乐趣，那是什么呢？

坂本■提到卡片游戏，是否能将卡片上写的东西读深读透并巧妙地加以运用是胜负的关键。对于《卡片英雄》来说，比起熟练来，应用能力加上一点“灵机一动”显得更为重要。因此，无论是完全没有接触过卡片游戏的小学生还是大人们，都能够在这款游戏中找到属于自己的风格，享受到卡片游戏的乐趣。因为自己的计策而感到得意，因为对手的计策而吃惊……然后不断找到更多的同伴，沉浸在《卡片英雄》的世界里。

在这次的开发中，我重新体会到了已经很久没有过的“泡在开发现场”的感觉。（笑）在将卡片文字叙述平假名化上，我当场表示“都交给我吧”，并且对所有卡片一张一张地进行了制作。可是这比想象的要辛苦，现在我多少觉得有点后悔。（笑）

让不善理解的我也能看懂规则

——渡边小姐担任了剧本制作及游戏中的规则说明，可对于一款卡片游戏来说，规则介绍好像很麻烦啊。



渡边■如果习惯的话，《卡片英雄》的规则绝对不算难，但对于没有接触过的人来说，这样一款卡片游戏还是难免给人留下复杂的印象。所以，我在制作中非常注意如何让人很自然地将规则印在脑海里。实际上，我自己就是个非常不擅长理解复杂东西的人……无论是参考书还是说明书，只要稍微有一点看不懂，我立刻就会把它丢掉。因此，如果做出来的东西我自己觉得能看懂，那一般就没有什么问题了。在这一点上，我确实有那么一点奇怪的自信。

——我觉得也许这样才最好呢。

渡边■不过，我们终归是在完全理解了规则的基础上进行制作，想从完全没有接触过这款游戏的人的角度出发去考虑，毕竟还是很困难的。为了能带着新鲜的感觉来玩，我曾经反复考虑过有没有能将对规则的记忆“暂时消去”的办法。为了让头脑成为一张白纸，我会暂且离开座位，找个地方发会儿呆，然后再回来，从头阅读一遍刚才写的东西，结果有时候就会发现自己漏掉了某个大前提而惊出一身冷汗……还有，当没有接触过的人进行试玩时，有些东西我自己认为理所当然，试玩者却说“没弄明白”，也会让我愕然半天。对于这种地方，我一个也不漏地进行了修正。我想，最后的成品应该能让大家比较安心地进行游玩。

——作为剧本作者，渡边小姐想让玩家注目的地方是什么？

渡边■我个人最想让玩家注意的是中心街部分的对话。前往中心街后，会有40到50个角色在那里待机，向他们发出挑战时，对战前后会进行短暂的交流。关于这些交流，最初只准备为每个角色准备一种，但在写作的过程中，我自己开始在意起这些角色话题的延续来……于是，我申请游戏导演百濑和程序员们将对话做成了会随着见面次数而逐渐发展的形式。可这样一来，我就必须一个一个地制作数量变得十分庞大的对话，多少觉得有点“自己给自己找麻烦”。

不过，对于能让游戏中喜欢的角色记住自己，或者逐渐消除隔阂而变得友好的设计，我自己确实非常喜欢，所以现在感觉还是做得很有价值的。

——有没有哪一个场面很想让玩家们看一看？

渡边■在这里说得太多就会泄底了……不过给我自己留下印象最深的，还是遥（ハルカ）约悟（サトル）到游乐园去的那一幕。由于悟冷淡的拒绝，遥当场发了脾气，但实际上在发怒之前，遥只在一瞬间显露出了内心受到打击的表情。对于这一瞬之间的表情变化，我个人是相当看重的，请大家一定要注意一下。另外，关于对话时配合的角色表情，选定时也是相当仔细的。同样的台词，说话时角色脸

上带着笑容和不带笑容，形成的氛围是完全不一样的。提到表情，我对于和清美（**キヨミ**）、步（**あゆみ**）对话时的悟的表情设计得特别仔细。从主人公微妙的笑容，以及露出笑容之前的“间隔时间”中可以推察到主人公内心的变化，我觉得这种表现方式非常有趣。

保守派与革新派的设定之争

——从主人公开始，本作的角色设定与前作相比发生了很大的变化。

宫本■NDS版决定上马制作的时候，核心开发成员们聚集在一起，对各种方向性进行了摸索。当时的讨论非常热烈，从剑与魔法的幻想世界，到主人公是高中生的学校生活等等，画出了各种各样的东西。现在翻回头来看看，里面还有些让人觉得不好意思的东西。（笑）最后的结果，我们采用了现在这种“普通”的设定。“主题是卡片游戏，背景弄得那么玄乎干什么？”就出于这种想法。不过，后来拍板的这个设定大致上也算是“近未来”，于是进入了讨论“这个未来有多远”的步骤……用导演百濑的话说就是：“差不多三年后？”这根本不是未来嘛！大家当场一起吐槽。因为定成了这样的背景，我们在设定时可以将服装设计成了现在穿着在街上走也不会显得太奇怪的样式。

——卡片的图案设计是以什么方式决定的？

森泽■首先在第一个阶段，先将所有怪物的能力全部列成表格，然后小组中的每个人对每一张卡片抱有什么样的印象，分别提出自己的意见。将这些意见整合之后，再将得出的印象描述交给宫本进行设计，就是遵循这样的步骤开始的。

宫本■在大约150张卡片当中，除了一部分魔法卡和特别版图案的卡片外，所有的卡面图样都是我画的。在魔法卡方面，Intelligence Systems的设计师们出了不少力。另外，游戏中的四五十个人物角色也都是我负责的。作业的时候，甚至发生过笔尖使用过度而从正中间折断的事……

森泽■包括草稿在内，她一个人画了2500张以上的画稿。

——作为美术设计师，森泽先生在本作开发中最注意的地方是什么？

森泽■我非常重视保留前作的气氛，想将其中的关键角色和怪物卡尽量留下来，所以一直提出这方面的提案，可最后的结果，有些只留下了外形，有些只留下了名字。有时候，我和宫本之间也会产生很激烈的争执。比如木舞（**コマイ**）这个角色在前作中使用的卡片“PORI陀螺（**ポリゴマ**）”，当我想把这张卡片保留下来的时候，宫本就不同意，连珠炮似地提出“为什么做成陀螺？”“PORI是什么东西？”等问题。而我就固执地表示“一定要将PORI陀螺留下来”。（笑）最后的结果，这张卡片的名字还是变成了“PORI旋轮（**ポリスピナー**）”。

宫本■对于前作，我只是简单玩了一遍的边缘玩家，而森泽则是和导演百濑一样的核心玩家。因此，森泽对前作的角色与设计抱有很多留恋，而我因为留下的印象较少，总希望实行彻底的改变。总结起来的话，我算是“革新派”，而森泽算是“保守派”。（笑）顺便提一句，我喜欢的角色是拉菲（**ラッフィー**）。最开始画的时候还没有什么感觉，但画了几次之后，我开始觉得这个角色特别可爱。于是，我自己用这个角色做了公司用手提袋等主题周边。另外，我还做了各种角色的铝质徽章，对协助制作这款游戏的人员，我每人都发了一个。

——这次作品中的表现形式也变了很多，比如双屏显示和3D化等等。

森泽■前作是GBC版，我们不得不将所有信息全部塞到一个屏幕当中。而这一次，我们可以相当从容地设计表现形式。我们在上屏中制作了3D化的战斗动画，将操作集中在下屏中，让任何一个画面看上去都能感受到乐趣。我们和共同开发方Intelligence Systems一起对怪物动作及气氛表现进行了仔细的斟酌。

宫本■直到将合适的操作感觉完全收录进那个界面中为止，森泽付出了很多辛劳。真的是每次看见时都会拿出一个不同的版本。

——森泽先生和宫本小姐想让玩家们如何玩《卡片英雄》这款游戏呢？

宫泽■在我自己的心目中，《卡片英雄》是一款和日本将棋、国际象棋印象相似的游戏软件。虽然入门非常简单，但内容非常深奥。我想让大家都能轻松地玩这款游戏，然后感受到其中蕴含的深层乐趣。



宫本■关于画面设计，前作也有很多精彩的设定，可能很多人都会发出“为什么改变了？”的疑问。但实际上，本作中的设定都是在经历反复讨论之后，一点一点吸收前作爱好者的意见之后做出来的。因此，如果喜欢前作的人能重新喜欢上这次的设定，我会感到很高兴的。

既不令人失望，也不过度妥协

——关于制作这部续篇，百濑先生意识最深的地方是哪里？

百濑■就像制作人坂本最开始时说的那样，降低游戏的门槛，让玩家们易于接受确实是首先意识到的地方。但其实，我自己还抱有一种“不能让前作的爱好者们感到失望，但也不能过度依赖于前作”的意识。前作受到了一部分玩家的热烈支持，对它的游戏性开刀是一件相当困难的事。我自己就是前作的爱好者，对前作抱有很深的依恋感，我自己也有这种自觉。但正因为如此，我才在倾听其他开发组成员的意见上特别注意。

只是，在构筑这样一款续作的基础世界观方面，有一些规则是必须遵守的。比如，玩家们肯定不想输给讨厌的家伙，因此游戏中没有一个真正意义上的坏人。还有，我们不想让玩家在通关之后有“完结”的感觉，因此注意在故事中避免出现大的情节起伏，等等。

——平台从GBC移到NDS上后，有没有产生什么大的变化？

百濑■遇到了NDS这种新平台，并且将操作改成了触笔，这个变化非常巨大。在触摸屏上点击怪物，形成直接下命令一般的直觉式战斗，我们从开发初期直到最后，一直都意识着这一点。另外，前作中着意强调了“忠实执行命令的沉默怪物”的气氛，而这次，我们在设计时想更加突出“怪物就在玩家身边”的亲近感。为此，我们可以选择了比较有存在感的设计图样，将战斗画面3D化的理由也在于此。除此之外，我们还想尽量缩短NPC的思考时间，因此让程序设计师们下了相当大的功夫，提出了“将思考时间缩短到前作十分之一”的严格要求。在这方面，我们一直到程序设计的最后还在进行调整。从结果来看，和前作相比，本作确实达到了不辱“高速”这个名字的速度。

——这次的游戏可以和身处远方的人进行对战了。

百濑■对战在“高速战斗”“初学者”“熟练者”“专家”四个模式中都可以实现，登录为朋友的人更可以一边进行语音聊天一边对战。另外，这次的Wi-Fi对战模式下可以保存对手的卡组。由于可以连对手在战斗时没有使出的卡片一起进行确认，玩家们肯定会不时产生“居然完成了这样的构筑！”或者“居然想出了这样的配合！”等惊奇感觉。对战途中，对手无论如何都会被视作“敌人”，但在对战之后，作为享受着同一款游戏，有着同样想法的“同伴”，玩家们一定能够体会到另一种乐趣。

——最后，请对我们的广大读者说句话吧。

百濑■本作首次对外发表的时候，恰好是开发组对游戏进行调整时最艰苦的时候。发表之后，很多前作的爱好者们都为我们寄来了热情的话语。这些来自玩家的话给了我们很大的鼓励，我们从内心深处对此表示深深的感谢。

不过，在众多NDS用户中，还有很多对卡片游戏不太熟悉的玩家。为此，我们特地准备了能让玩家们轻松体验本作的体验版。体验版虽然简单，但也包含了本作的各种乐趣，而且是免费的。请玩家们一定要体验一下。

（注：《高速卡片战斗·卡片英雄》的体验版是从2008年1月1日开始在日本各地的“DS Station”终端上开始提供下载的，提供下载的截止日期目前还未公布）

疾风流言帖

VOL.05

近日游戏界的风波持续不断，前段时间Wii主机在全球范围的强势给这个业界带来了深深的异质色彩，蓝光与HD之争的惊天一响也让人们都记住了华纳这个名字，我们无从得知这个风云变幻的业界在新的一年会走向何方，但我们至少可以坐下来沏上一杯热茶，将这些令人为之兴奋的传闻消息当作茶余饭后的聊语谈资，难道这不是一件很有意思的事情吗？

掐指一算以Xbox360起头的次世代平台之争到今年已经进入第三个年头了，三分天下的格局仍然保持着微妙的平衡。以现在的情况来看，今年将是业界战争极其火爆的一年，各大厂商都会倾尽全力争夺新一届的业界霸主，随之而来的各种消息将会络绎不绝地传入我们的情报线，时刻关注本栏目就会让自己走在时代的前列哦。　□责编/龙马

PSP版GT赛车开发终止

在索尼PSP掌机首次披露时，SCE的看家大作—《GT赛车》的便携版《GT Mobile》就已经正式确定会登陆PSP。但几乎已经过去4年时间了，相比同期公布之后就很快发布的GTA等，GT Mobile依然是音讯全无，近日国外一家游戏网站日前终于透露了该款游戏的最新消息：GT Mobile已基本确定取消了。该网站一名预定了GT Mobile的工作人员近日收到了来自零售商的电话，告之其预定已经被取消了，原因就是该游戏已经停止开发了。目前该消息并未得到官方的确认。



编者按：一款公布了多年仍然杳无音信自然会引起消费者的质疑，何况是《GT》赛车这样的本社看家作品，这条出自零售商之口的消息可信度虽不高，但近期估计是很难看到游戏的相关消息，GT赛车系列对于索尼的主机举足轻重，制作人山内一典在此前的访谈中也说过会在GT5发售之后随之推出PSP版作品，想必要玩到这款便携版GT还需时日。

可信度 40

《生化危机》街机版年内上市

日前曾为《生化危机 安布雷拉编年史》做配音的演员Tara Platt透露，她除了在《安布雷拉编年史》中配了红色女皇一角之外，还为一款没有公布的《生化危机》对吉尔进行了配音的工作，这款游戏将是街机游戏，会在日本推出，不过其并不知晓具体的细节内容。



Tara Platt表示："我很高兴可以为吉尔配音，她是个有使命感有力量的角色。不过我不知道更多的细节，今年我会去日本，相信到时会看到这款街机游戏。"尽管她回答的比较含糊，但很有可能今年内这款街机游戏就会上市与玩家见面。

编者按：CAPOM在街机游戏领域是业界的元老了，将自家当红的生化系列推出街机版老扩展业务合情合理，按照这名声优透露的情况来看，这款街机新作可信度还是相当高的，根据街机游戏的特点，这款BIO很可能会是类似《安布雷拉编年史》那样的第一人称射击游戏。

可信度 70

Xbox720将于09年公布！？

值新年之际，国外媒体有分析家发表文章称，按照微软前两代主机的发布周期间隔与市场情况推算，微软很可能将于2009年发布Xbox720或是以其它名称命名的下一代视频游戏机。

文章指出虽然微软高层此前曾表示Xbox360的销售情况已经远好于上一代的Xbox主机，再加上硬件成本的下降其赢利期的到来使其生命周期将会更长一些，但微软高层的设想并未考虑到任天堂Wii视频游戏机的流行。微软在2005年率先发布Xbox360，主要是因为Xbox在市场上受到了索尼PS2的痛击。按照微软当时的设想，提前发布Xbox 360，将可能避免PS3对该产品在市场上的冲击。不过就现在的市场情况来看，对Xbox360销售影响更大的不是PS3，而是任天堂的Wii。所以微软很有可能会像以往一样，提前竞争对手发布下一代的视频游戏机。而Xbox于01年发售，与05年发售的Xbox360相差了4年，根据这个周期与Wii造成的影响来推算，Xbox720很可能会在09年内公布，并且，由于Wii带来的近乎革命级的游戏机新理念，Xbox的下一代主机也将有可能会借鉴之而有类似对应动作感应之类的操作设备。



编者按：Xbox360的销售情况的确比上一代主机要好，但在日本市场仍然一直处于垫底的地位，在北美现在又被Wii的风头盖了过去，如果真的等到PS3游戏逐渐成熟起来后微软仍然不能取得突破性进展的话，那Xbox360将处于非常尴尬的位置，由于视频游戏机产业对微软已变得越来越重要，微软开发的产品中如此流行的例子实为不多，将来发布最新一代游戏机几乎是肯定的，问题只是在于将来这两年市场的变幻情况而使其出现的早晚问题罢了。

可信度 50

SE表示不排除为xbox360发开游戏

Square Enix的一位执行官近日接受了日本媒体的采访，主要谈到了SE未来的发展。目前，SE的主要平台是任天堂的Wii主机和索尼的PS3，目前为止还不会有什么改变，因为公布现有的众多开发项目都是针对以上两台主机及现行的两部掌机的，但是这位执行官表示如果和微软合作有益的话，他们也会将一些游戏计划分给不同的工作室来进行制作X360的版本，或是视情况制作原创的系列。

编者按：虽说很久以前就有SE及其旗下的3A正在为XO开发RPG的传闻，但后来也没了消息，鉴于XO在日本市场的惨淡情况，以制作日式RPG见长的SE想必不会对其投入多大力度，在北美寻找合作开发一些美式RPG倒是有可能。



可信度 30

松野泰己将有新RPG大作发布

日本一家著名的任天堂专门志日前宣称在其下一期的封面特辑中将有一款"充满fantastic、史诗，磨灭玩家记忆"的RPG大作公布，其开发者为《最终幻想12》及《皇家骑士团》的制作人松野泰己，不过其并未透露更多内容，只是之前有网上的传闻可能会是"永恒的阿卡迪亚2"或者是"黄金太阳"系列作，又或是前段时间就流传的《幻水》系列。



编者按：松野负责的游戏一向很大气，从他以前的作品中就可知其出手极为精品，此次传闻中的游戏即使不是FF之类的超大作，想必也会具有同等的素质，期待官方的正式公布吧。

可信度 60

Wii手柄涉嫌抄袭面临起诉

原Midway公司的一名员工Patrick Goschy日前对媒体声称，动作感应手柄的创意早在10年前就已由他和其同事开发成功任天堂Wii所使用的动作感应手柄抄袭了他在1999年于注册的相关专利，他可能将据此向美国地方法院提起诉讼。Patrick Goschy同时为媒体提供了一段由电视台拍摄的视频，演示了专利中名为“加速控制器”的游戏设备。视频的拍摄时间是2000年，从画面来看，这种设备的工作原理与Wii遥控器手柄和双截棍手柄相同，只是没有指针功能且外形和使用方法有些区别。目前，任天堂官方还未就此事发表任何声明。



可信度 25

编者按：人怕出名猪怕壮，Wii的成功让很多人都想从其身上瓜分蛋糕，如果所有以前有过动作感应技术但没能力将之推广的“专利碰瓷者”们都来参一脚的话，任天堂的麻烦还真是不小。

微软有可能会支持蓝光



日前电影巨头华纳兄弟公司率旗下众多子公司转投BD阵营的消息震惊业界后，HD-DVD主要支持者之一的环球电影公司也有消息称即将结束对东芝公司这一次世代存储格式的独占支持，随后会考虑转投BD阵营发展，HD DVD阵营因此遭到沉重打击。近日据国外媒体报道，微软Xbox游戏机部门市场主管Albert Penello表示，是否会为Xbox游戏机添加支持索尼蓝光BD设备，将完全取决于消费者的需求，如果消费者的确需要，那么我们将不得不考虑选择索尼的蓝光技术并加以研究。不过他还表示，微软一直以来支持的东芝HD-DVD格式的成败不会对Xbox360的领先优势造成什么影响，因为随着时间推移，购买游戏机用于DVD影片播放的用户将会越来越少直至消失。

可信度 50

编者按：华纳兄弟的倒戈一击可谓将HD-DVD逼上了绝路，由其带来的影响即是随之而来的HD阵营的军心涣散，很多支持者都相继为自己寻找出路，近日有最新数据表示蓝光BD影碟的同期销量以达前者的10倍之多，在如此形势之下，微软仍保持对东芝的支持并推出传闻中的HD0-DVD版X360显然不是明智之举，对于商人来说利益永远是第一位的，如果蓝光真的就此将HD格式斩于马下，那未来的光盘存储媒介就由不得来选择了。也许在未来的某一天，我们真会看到搭载了蓝光BD光驱的Xbox系列主机摆放在微软的展台中。

PSN上将重制《FFVII》

日前有国外媒体最新一期的消息称，有一家日本游戏发行商正在着手通过PlayStation Network推出一系列经典游戏重制版。现在又有新的迹象显示，这家日本公司可能就是大名鼎鼎的Square Enix。据报道消息来源为近来连暴游戏业内猛料而名噪一时的博客冲浪女郎（Surfer Girl），据其称Square Enix目前正在策划一系列通过PSN发行的经典游戏重制项目，但这些所谓的重制版并非脱胎换骨的重新开发，而仅限于对游戏的局部强化。而令人在意的是当一名访客在评论中询问Square Enix将以怎样的形式进行重制以及第一款重制版将是哪个经典游戏时，冲浪女郎透露说到主要是画质上的提高。并且与《最终幻想VII》有非常大的关系，不过其并未透露更多关于这些传闻的准确信息。

《FF7》可算是迄今为止重制版传闻最多的游戏之一，很早以前就有在PS2将之重制的消息不过之后没了下文，去年《最终幻想 7 核心危机》的大受欢迎及其结局动画中出现的本传片头又使得这款作品的重制版话题再次被玩家们炒热，这次PSN版的消息真实性虽不可预知，但玩家对游戏期待一定又上了一个台阶。

可信度 20

编者按：FF7重制版的传闻也传了数个版本了，无论如何，希望这款被玩家们千呼万唤的神作下次再有消息传出时，我们可以不用再加上“传闻”二字。



EA称《火爆狂飙》封面抄袭纯属巧合

EA公司的竞速模拟大作《火爆狂飙 天堂》眼看就要临近发售，却传出了与美国摇滚乐队Karate于2000年推出的“Unsolved”专辑封面雷同而涉嫌抄袭的争议，为了避免在游戏正式发售前引起不必要的麻烦，EA官方日前对媒体澄清说，《火爆狂飙》的游戏封面设计绝没有抄袭Karate专辑封面的灵感，这一切的所谓相似皆只是“纯属巧合”。



可信度 30

编者按：这年头似乎什么事情都能与版权扯上关系，也许对于厂商而言，以后如果连封面上都要打上“如有雷同，纯属巧合”字样才敢卖的话，这真是件哭笑不得的事情。

PS3可以玩遍PC游戏？

近日StreamMyGame发布的一款服务可谓让PS3又凭添了一项强大的功能，它可以让玩家在PS3上玩尽所有电脑平台的游戏。StreamMyGame所提供的这项服务简单来说就是一个运行在Linux系统上的服务端，它可以将通过网络连接的电脑平台运行的游戏，转化成视频和音频并在客户端上回放，通过居家网络就可以实现在其他设备上运行电脑上游戏的可能。也就是说要想在PS3上玩PC游戏的话，就需要和安装了游戏和服务端的电脑连接才可以。其中服务端可以支持Windows XP，Vista等系统，可以兼容DirectX8、DirectX9、DirectX10，并且可以流畅运行PES 2008等游戏，客户端可以支持笔记本、电脑、PS3以及其他Linux设备，客户端的系统可以是Ubuntu和黄狗Linxu。据悉目前这项服务已经可以支持高清游戏和最高的游戏帧频。

编者按：本来对于当前游戏数量较少又无破解的PS3来说，这应该是个好消息，不过如此汗颜的运行方式即使真的如传闻中的那样可以玩PC游戏，估计实用性也会很低，试想一下在PC上玩的PC游戏有必要多此一举添加一台PS3来玩PC游戏吗，厂家的这项技术可能还会有所变动或改良，或许在不久的将来这项服务会变得相当便利，各个视频游戏机平台都可以和PC游戏互换资源，那时可真的算是游戏业大统一了，当然这都是无根据的猜测而已聊以为笑。就当前的情况而言其用处充其量就是用来为一些PC游戏实现高清输出了。



可信度 20

两款机战游戏新作即将面世

来自寺田贵信blog的消息，称有两款机战系列的新作即将公布，其中一款为开发了3年的完全新作，且不是OG系列也不是ACE，而是正统的版权作品，离正式发售还有段日子。而另一款则是移植作品，将很快与玩家见面。



可信度 60

编者按：这条消息来自官方blog其可信度还是比较高的，只是没有确认机种，不过以消息内容来判断，那款开发了3年的作品应该是PS2的，因为如果开发周期真是三年的话以次世代的发售周期会不相符，想想《OGS》与前作《@3》发售间隔长达两年之久，厂商光制作一款掌机重制作品也不会花费如此长的时间，而移植作，想必就是掌机平台莫属了。

最期待TOP20

前不久世界著名调查公司NPD公布了07年美国销量最好的十款游戏，其中XBOX360上的《HALO3》以482万多份的销量高居榜首。值得一提的是，07年美国的XBOX360总销量为462万台，发售至今累积销量为915万台。也就是说，去年的美国市场，XBOX360一年的硬件销量还不如《HALO3》不到3个月的游戏销量！而且《HALO3》可说是不到每2个360玩家就有1款该游戏，软硬普及比可见一斑。比较有意思的是，在某美国著名游戏网站评选的07年度最优秀360游戏时，当选的并不是《HALO3》，而是《使命召唤4》。2008年第6&7期（统计时间2008年1月4日－2008年1月22日）本期截至统计日期共收到有效选票779张

1 恶魔猎人4

■X360 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2008.1.31 ■8390日元



小林裕幸表示，本作中会发生大量的室外战斗，由于室外一般都是明亮宽敞的场景，所以对主机的表现效果是一个严峻的考验。

419票

2 街头霸王4

■XBOX360 ■CAPCOM ■格斗游戏 ■发售日未定 ■价格未定



据说《街霸3》问世至今的10年时间里，Capcom内部有许多人反对在10年之后推出一款《街霸》系列的正统续作，公司高层对此也一直举棋不定。

386票

3 生化危机5

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



竹内润特别强调了游戏场景方面的突破，并透露游戏中玩家将能与环境发生更密切的互动，甚至天气的冷热变化都会对主角产生相应的影响。

371票

4 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定



根据所处地域的不同，怪物的生态系统以及特征的设定各不相同，有些甚至拥有思考能力和感情，而根据游戏的进行，怪物也将发生改变。

368票

5 合金装备 索利德4・爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2008年第二季度 ■价格未定



“青蛙”是本作中敌人一支特殊部队的代号，这支部队是由强化士兵组成，移动速度和战斗力方面比起普通杂兵要强上不少。

347票

6 怪物猎人P2G

■PSP ■CAPCOM ■动作冒险 ■2008.3.27 ■价格未定

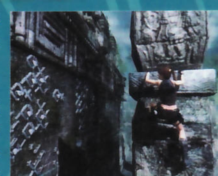


CAPCOM最近宣布，原定3月13号推出的本作发售日改为3月27日，比原定发售日期推迟半个月，同时公布了同捆版特制新型PSP主机的造型。

336票

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
7	PSP	战神・奥林匹斯之链	SCEA	2008.3.4
8	XBOX360	古墓丽影・地下世界	EIDOS	2008年预定
9	PS3	横行霸道4	ROCKSTARS	2008年第一季度
10	PSP	大蛇无双	KOEI	2008.2.21
11	NDS	勇者斗恶龙9・星空的守望者	SQUARE・ENIX	2008年
12	PS3	龙如 见参	SEGA	2008.3.6
13	XBOX360	忍者外传2	TECMO	发售日未定
14	NDS	勇者斗恶龙5・天空的新娘	SQUARE・ENIX	2008年预定
15	PS3	白骑士物语	LEVEL-5	2007.12.31
16	Wii	怪物猎人3	CAPCOM	发售日未定
17	NDS	火炎纹章DS	任天堂	2008年预定
18	PS3	失落的星球・极限状态	CAPCOM	2008年2月
19	NDS	忍者外传・龙之剑	TECMO	2008年预定
20	PS3	杀戮地带2	SCEA	2008年预定

CHECK! 劳拉丽影再现古墓！

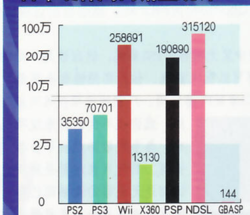


本期上榜的两款作品，分别是XBOX360上的《古墓丽影》最新作以及NDS上的《火炎纹章DS》。《古墓丽影》在经历了前期的辉煌和后期的衰退后，去年的全新作品“十周年纪念版”素质非常之高，让喜欢劳拉的玩家朋友们重新又看到了希望，最终“十周年纪念版”大受好评，相信这次的最新作也将会继承前作的优点，为大家带来一个全新的古墓丽影！而《火炎纹章DS》则是FC版系列第一作的复刻版，尽管这不是一款全新作品，不过以任天堂的一贯作风来看，其质量肯定会很高的。

CHECK! 美日游戏主机销量统计

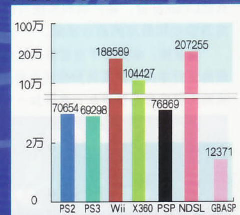
这期美日两国单周游戏主机销量对比也是非常有意思的：美国市场方面，在经历了圣诞节前以及圣诞期间的销售狂潮之后，本期开始各大主机硬件销量开始有极为明显的回落，而日本市场方面，由于圣诞以及新年两大节日的接踵而至，故而各主机硬件销量则是越发高涨。这期日本市场有不少主机的销量都超过了美国，这在平常是比较少见的，不过我们不难发现，即便是在这种情况下，仍然有几台主机的销量是美国好于日本，那就是PS2、XBOX360和GBA。再深一步分析，就会发现这三台主机中，360自发售以来就一直是“东方不亮西方亮”，其在日本的销售至今仍然没能真正打开市场，所以有这种情况出现就“理所当然”了。而另外两台主机PS2和GBA，都属于“已过时主机”，看来，美国玩家似乎比日本玩家更“怀旧”。

日本硬件周间销量统计



本期统计时间2007.12.31-2008.1.6

美国硬件周间销量统计



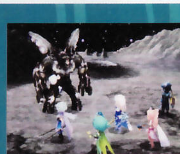
本期统计时间2007.12.30-2008.1.5

最流行TOP15

名次	机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	计票
01	PS2	实况世界足球·胜利十一人2008	KONAMI	体育竞技	2007.11.22	429
02	PS2	生化危机4	CAPCOM	动作冒险	2005.10.25	390
03	NDS	最终幻想4	SQUARE·ENIX	角色扮演	2007.12.20	378
04	PSP	怪物猎人PORTABLE2	CAPCOM	动作角色扮演	2007.2.22	369
05	PS2	战神2	SCEA	动作冒险	2007.3.13	353
06	PS2	超级机器人大战OGS外传	BANPRESTO	战略模拟	2007.12.27	330
07	PSP	核心危机 最终幻想	SQUARE·ENIX	角色扮演	2007.9.13	327
08	PS2	最终幻想12	SQUARE·ENIX	角色扮演	2006.3.16	314
09	PS2	大蛇无双	KOEI	动作过关	2007.3.21	298
10	XBOX360	HALO3	微软	第一人称射击	2007.9.25	285
11	PS2	超级机器人大战OG	BANPRESTO	战略模拟	2007.6.28	283
12	PSP	恶魔城X编年史	KONAMI	动作冒险	2007.10.23	269
13	PS2	战国无双2·猛将传	KOEI	动作过关	2007.8.23	254
14	PS2	战国BASARA2·英雄外传	CAPCOM	动作过关	2007.11.29	236
15	PS2	SD高达G世纪SPIRITS	NBGI	战略模拟	2007.11.29	231

CHECK! 最终幻想4，诚意之作

本期唯一一款上榜作品是NDS上的《最终幻想4》，而上周刚上榜的360游戏《失落的奥德赛》则跌出前十。尽管这次的FF4是复刻自十多年的SFC版，但是厂商制作得相当有诚意，不但画面进行了完全重新制作，加入了不少真人语音，甚至在系统上也做了很大的改进，特别是特殊技能系统的引入，极大地弥补了FF4原作在游戏性上的相对不足。



↑NDS版FF4新增的隐藏BOSS，实力非常之强大！

JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.12.24–2008.1.6
日本家用机软件双周销售排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	NDS	马里奥聚会DS	任天堂	2007.11.8
2位	PS2	超级机器人大战OGS外传	BANPRESTO	2007.12.27
3位	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
4位	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.12.2
5位	NDS	最终幻想4	SQUARE·ENIX	2007.12.20
6位	Wii	Wii的初体验	任天堂	2006.12.2
7位	NDS	勇者斗恶龙4·被引导者	任天堂	2007.11.22
8位	NDS	星海传说·首次出发	SQUARE·ENIX	2007.12.27
9位	Wii	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	2007.11.22
10位	Wii	超级马里奥银河	任天堂	2007.11.1

CHECK! 任天堂辉煌依旧

继上期之后，这次上榜的游戏仍然是以任氏平台占据绝对主力，除了一款PS2上的机战OGS外传之外，其余作品均为任天堂的主机，事实上，第二周的单周销量榜十款上榜游戏均为任氏平台……

ENGLAND GAME SALES RANKING 2008.1.6–2008.1.12
英国家用机游戏周间排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	XBOX360	使命召唤4·现代战争	ACTIVISION	2007.11.2
2位	PS2	FIFA 08	EA	2007.9.28
3位	XBOX360	刺客信条	UBI SOFT	2007.11.16
4位	PSP	辛普森一家	EA	2007.11.2
5位	XBOX360	吉他英雄·摇滚传说	ACTIVISION	2007.11.23
6位	PS2	实况足球 胜利十一人2008	KONAMI	2007.10.26
7位	PS2	极品飞车·街头狂飙	EA	2007.10.30
8位	NDS	锻炼大脑的脑锻炼DS	任天堂	2006.6.9
9位	NDS	更锻炼大脑的脑锻炼DS	任天堂	2007.6.29
10位	PSP	黄金罗盘	D3 Publisher	2007.12.7

CHECK! 唯一新作，黄金罗盘

与上期英国游戏排行榜相比，这次的变化幅度非常小，两款"新"上榜的游戏分别是Wii上的《马里奥&索尼克在北京奥运会》和去年3月份就已经发售了的PSP游戏《达克斯特》。

中国掌机游戏流行榜

NDS双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	最终幻想4（日版）	SQUARE·ENIX	226570
2位	孤岛冒险 小岛屿的大秘密（日版）	KONAMI	122171
3位	网球王子 猛烈打击（日版）	KONAMI	103493
4位	粉色街道 闪亮音乐之夜（日版）	dimple	88589
5位	符文工厂 新牧场物语2（日版）	MMV	76072
6位	简单DS系列 Vol.29: THE 运动大集合(日版)	D3	74647
7位	Hello Kitty 化装派对 Sanrio 角色图鉴DS(日版)	3oclock	68798
8位	偶像宣言 闪亮舞台动手做(日版)	KONAMI	59968
9位	平成教育委员会DS 全国统一模拟考特别篇(日版)	NAMCO	57052
10位	高速卡片战 卡片英雄（日版）	任天堂	55192

NDS热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	任天狗	任天堂	621171
2位	口袋妖怪 钻石/珍珠	任天堂	527405
3位	马里奥聚会DS	任天堂	513824
4位	太鼓达人DS 触控音乐祭	NBGI	507936
5位	赛尔达传说：幻影沙漏	任天堂	473818
6位	马里奥赛车DS	任天堂	433552
7位	新超级马里奥兄弟	任天堂	424185
8位	超级马里奥64DS	任天堂	423318
9位	料理妈妈2	TAITO	377616
10位	最终幻想水晶编年史 命运指轮	SQUARE·ENIX	359206

PSP双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	PATAPON（日版）	SCE	266476
2位	星海传说 首次出发（日版）	SQUARE·ENIX	225701
3位	一步神拳 携带版·胜利之魂（日版）	Entertainment Software	128492
4位	凉宫春日的约定（日版）	BANDAI	127946
5位	空之轨迹·资料集携带版(日版)	Nihon Falcom	117089
6位	幻影战机·复苏(日版）	ERTAIN Corporation	76615
7位	逃脱大师（韩版）	TAITO	46347
8位	海豹突击队3 战术打击(欧版)	SCE	36141
9位	古惑狼·泰坦（欧版）	Sierra	33320
10位	咕噜小天使–怪物历险记(法版)	505 games	29911

PSP热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	最终幻想VII 核心危机	SQUARE·ENIX	763560
2位	最终幻想战略版：狮子战争	SQUARE·ENIX	498421
3位	合金装备 掌上行动	KONAMI	442050
4位	龙珠Z：真武道会2	NBGI	417039
5位	瓦尔哈拉骑士	Marvelous	406623
6位	怪物猎人 携带版2	CAPCOM	347144
7位	火影忍者 究级携带版 无幻城之卷	NBGI	378686
8位	变形金刚 游戏版	Activision	306936
9位	寂静岭 起源	KONAMI	296044
10位	恶魔城X编年史	KONAMI	275898

本期起本刊与万宇在线合作推出"中国掌机流行榜"，更多精彩信息敬请期待。万宇在线是国内领先的游戏资讯网站，游戏图鉴是万宇的招牌产品，是中国规模最大、内容最全、资料最详尽、检索最便利的掌机游戏资料索引库。万宇在线网站：http://tvgame.92wy.com

CHECK! 新掌机上的新幻想

这一期NDS排行显得比较平静，唯一的亮点当属《最终幻想4》，原作的经典加上SQUARE·ENIX的诚意重制让本作稳居双周首位。PSP新作中，一代名作《星之海洋 初次启航》和动漫改编作品《一步神拳》、《凉宫春日的约定》均有所斩获。而原创小品《啪嗒砰!》凭借让人惊讶的创意和丰富的游戏性力压群雄，PSP玩家不容错过。注：热门游戏累计榜不区分各游戏的地区版本或特殊版本，而双周游戏热门榜只对当期新作进行排行，区分各款游戏的不同版本。

本期中国掌机游戏排行榜统计时间为2007年12月16日至12月31日



全新战斗类型的最终幻想，

Squall Leonhart

当世界面临危险时
挺身而出与邪恶作战这是部队的誓言！
有一天神秘魔女出现并要毁灭这世界
她名叫阿尔迪米西娅
为了一己私欲将时间压缩控制了人类
只有精锐部队才能将她阻止
SeeD出动
作为这部队的一员我会竭尽全力
斯考尔，我的名字



首先，让我们回顾一下上次（2007年初）为大家介绍过的4个人物，他们是分别来自FF1代的Garland和光之战士，来自FFIX中的Zidane和Kuja，在了解了登场人物的同时，我们还欣赏到了野村哲也绘制的人物插画。这一次披露的4个人物是来自FFII的斐里奥尼鲁和皇帝，以及FFVIII中的斯考尔·里昂哈特和阿尔迪米西娅。如果按照一年公布4个人物的速度进行推算，那么最终发售的时间遥不可及，不过制作方透露本作预定今年就可上市。

→代表正义一方的斯考尔与光之战士。





←斯考尔的片头CG动画，喜欢他的女性玩家一定不能错过，确实值得期待。

↓斯考尔额头上的伤疤清晰可见，愤怒的他让人不寒而栗。



为拯救世界而战斗，精锐部队出动

斯考尔·里昂哈特

来自于FFVIII的世界中的男主角，制作人将他设计成当时社会上流行的“深沉派”，即从不多说一句话，从外表根本看不出来他到底在想什么，以及下一步到底要做什么，因而深受女性玩家的欢迎。从士官学校的候补生一跃进入精锐部队SEED，为了拯救世界免遭毁灭而开始了自己的冒险生涯，使用的特殊武器是手枪与剑融为一身的枪剑。

DISSIDIA FINAL FANTASY

《最终幻想纷争》作为最终幻想系列20周年的献礼作，史克威尔在2007年春季曾游戏内容进行过披露，当时《电软》也在得到该情报的第一时间，在无双报道栏目中，为中国玩家进行过一次系统的介绍。1年后的2008年，制作公司就游戏的人物、战斗系统进行了相关披露，《电软》也将再次为各位久候的玩家送上《最终幻想纷争》第二阶段的报道。下面将为您详细地介绍最新公布的4位游戏角色、游戏战斗方面的一些关键要素，希望这些情报能够安抚玩家那颗为《纷争》而攒动的心。 □文/蔬菜汁

PSP	本刊译名：最终幻想——纷争				CERO 審査予定
	SQUAR ENIX	价格未定	2008年预定		
对战格斗	DVD-ROM	日版	1-2人	记忆卡容量未定	

会有何种结果在等待它？

不是那冤家不聚头，斯考尔与魔女再度相遇！

《FFVIII》是本系列的所有作品中拥有最多销售业绩的一款游戏，斯考尔・里昂哈特与导引世界走向灭亡的时之魔女阿尔迪米西娅在本作中同时登场。在格斗中，斯考尔使用的依然是他在原作中使用的枪刀，将远距离和近距离的攻击很好地结合到一起；阿尔迪米西娅则也像原作中一样，可以使用操纵时间的魔法，在战斗中让时间停止，令对手一动不动。



←混沌之神一方角色的言语都极具煽动性，作为调和神一方的战士们，听到这些话时，他们的心理会发生怎样的变化呢？





→阿尔迪米西娅向背后的斯考尔发出无数利刃，确信他这次必死无疑，不屑一看。

水晶是所有纷争之源！



Ultimecia
阿尔迪米西娅

FFVIII的世界中，堪称力量最强的魔女阿尔迪米西娅，如果大家还记得的话，这个简直可以称为妖女的家伙，是作为最终BOSS出现的，可以控制时间魔法。在原作中，阿尔迪米西娅是作为来自未来的魔女登场的，她通过压缩时间，消灭存在于各个时代的魔女，以完善自己的力量……本作中，阿尔迪米西娅依然可以使用魔法并可以操纵时间。

CHECK! 对原作游戏进行大盘点

FFVIII是1999年2月11日在PS平台发售的一款RPG游戏，本作发售伊始，达到了本系列在日本的最高出货量——362万张。斯考尔军校的一名候补生，目标是进入精锐佣兵部队SeeD，并最终如愿以偿，为了拯救世界，展开了对魔女阿尔迪米西娅的较量。由于游戏中穿插了他与女主角的浪漫爱情故事，受到大好评而一时间成为人们谈论的话题。本作的特征是加入了召唤兽GF，玩家可以装备拥有各种技能的召唤兽进行战斗。

FFII是1988年12月17日在FC平台发售的骨灰级RPG游戏，出货量为76万张。游戏讲述的是据前作1代一年之后发生的故事。帕拉美奇亚帝国的皇帝企图利用魔界的怪物来征服世界，斐里奥尼鲁开始与帝国和皇帝作战。本作采用了废除人物等级、经验值，角色的熟练度会自动成长这种颠覆性的系统。人设是天野喜孝。



↑光之战士再次举起正义之剑。

将高战略性

根据目前得到的情报，对战格斗游戏《最终幻想纷争》有很多看点。首先，游戏中的人物全部是历代FF系列最受欢迎的人气角色，这样一来，必将吸引一部分喜欢RPG类型游戏的玩家，而以革新著称的史克威尔，这次对传统对战格斗游戏的战斗系统进行了全新的诠释，加入了夺取对方技能点的辅助攻击和变身系统，并且可以利用战斗空间内的一切道具，作为自己攻击敌人和防御的手段，相信这些新要素，对格斗FAN们具有相当大的吸引力。尤其是选择PSP平台，掌机的便利性和PSP精美的画面，都是为本作加分的一大优势。

本作的世界观完全不同于FF系列中任何一部作品，游戏名的副标题“DISSIDIA”在希腊语和拉丁语中有“异说”的意思，隐喻了本作的剧情是完全独立、原创的全新故事。《最终幻想纷争》中的世界，存在着代表正义的调和之神哥斯默斯和邪恶的混沌之神卡奥斯，全部角色分属两大阵营，他们进行争斗的目的似乎与最终幻想的象征——水晶有关。

Frioniel

斐里奥尼鲁

FFII的主人公，在原作中，斐里奥尼鲁的双亲被帝国皇帝所害，自己也惨遭追杀，后来，为了向皇帝以及帝国复仇而与伙伴加入了反乱军，开始了与帝国军的战斗。全身披挂铠甲，携带着各种各样的武器，斐里奥尼鲁可以使用剑、枪、弓、刀、杖进行战斗，是个全能战士。

父母之仇不共戴天
斐里奥尼鲁在心中立下了复仇的誓言！
即使要孤身面对强大的帝国军
即使从此踏上不归路
和这信念相比人世间所有的一切都微不足道
当看到皇帝那强大的力量时
我也曾害怕也曾彻夜不眠
如果像个行尸走兽般为了活着而活着
我情愿死得壮烈
为了这信念全力一搏



Emperior

皇帝

FFII中的反面角色，是拥有着帝国至高无上权力的皇帝陛下，妄图依靠其强大的力量来征服整个世界，可以从魔界召唤魔兽进行攻击，并且在原作中拥有着强大的魔力，其威力几乎可以毁灭整个小镇。本作和原作一样，皇帝依然可以使用强大的魔法攻击，令对手感到头疼。

和操作性新感觉完全实现！

追击模式，令对手无招架之力！

使出某种特定的连续技以后，会自动进入追击攻击的模式。这时，追击方和被追击方选择时机下达不同的指令，以此判定追击成功或是回避成功，当然，这时候，回避成功的一方，等于获得了一次进行追击攻击的机会。





↑→追击方输入攻击指令的同时，被追击的一方如果未能输入画面中出现的指令时，追击成功，首先发动追击的一方占优势，但是如果回避成功，将可能实现逆转。

新攻击方式乐趣多，变身系统带来惊喜连连！

本作不同于一般意义上的格斗游戏，除了继承RPG游戏中的很多要素之外，还在战斗中加入了一些很特别的想法，玩家在战斗时，行动范围大大扩展，可以攀爬在墙壁和石柱上，并能够破坏周围的任何物体。这时，如果对手正在攻击，则可以利用被破坏的墙壁减轻自己所受的伤害；可以说，更加接近真实的战斗，战术性也大大提高。

战斗系统方面，最大的特点就是，攻击方式分为两种，一种是以减少对方HP为目的的常规攻击，另一种则是以夺取技能点为目的的辅助攻击。如果将对方的技能点全部夺取的话，可以发动破坏力很大的必杀技。有两种攻击方式的战斗系统，令战斗时的选择面更宽。

EX经验槽集满后，可以进行变身，除了攻击力得到提升之外，还能使用只有在变身时才能使用的必杀技，即使是敌强我弱，也根本不用害怕。



变身+必杀技瞬间大逆转！

←Zidane的变身与原作中一样，HP可以慢慢自动回复，是一种保守的变身。

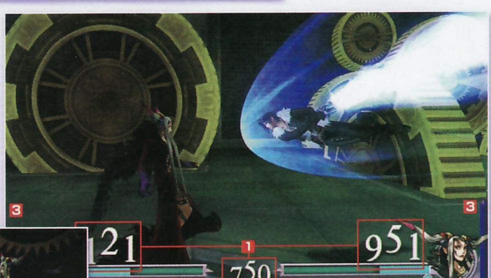


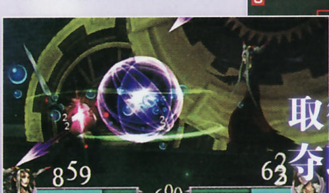
→斐里奥尼鲁的变身，只需进行一次EP攻击就可以将对手击败的攻击型变身。



装备特殊武器以后，可以连续攻击！

当满足必杀技使用条件的时候，画面上会出现一系列相关指令，输入成功后，就可以放出必杀技。每个角色拥有的必杀技各不相同，由于完全尊重原作中对此人物的必杀技设定，所以，如果你是最终幻想FAN的话，这些必杀技一定与你设想的不谋而合。另外，必杀技不能回避，可以游戏中上演大逆转。





取得战略优势夺取技能点！

←↑斯考尔受到阿尔迪米西娅的辅助攻击，技能点全部被夺时，正中央的技能值也全部归阿尔迪米西娅所有，这意味着下次她可以实施一次毁灭性“核打击”。

CHECK! 游戏试玩体验

在游戏的开发阶段，为了得到资深玩家的宝贵意见，制作方通常都会组织试玩，以收集一些珍贵的反馈信息，下面我们来听一听记者河合与小山在试玩后的一些感受吧。

河合■单是看到《FF》系列的历代人物登场，就已经让我心潮澎湃了，感动得不行了我都。

小山■这次玩过以后，对以前不怎么了解的一些人物，也有了一定了解，并喜欢上他们，如《FFII》的斐里奥尼鲁，就很有个性。



河合■斯考尔的枪剑非常灵活，每个人物都有自己的个性。

小山■系统方面，不同于传统的对战格斗游戏。

河合■动作之前的判断很重要，战术的选择性大大提高。

北欧战神今春来袭!!



↓本作的战斗场面较为宏大，再现战争的惨烈。



以北欧神话为游戏背景 叙述英雄后裔与神之间的战争

北欧神话中英雄的后裔，即今日耳曼民族。他们生长在荒凉苛虐的自然环境中，养成勇武彪悍的个性。流浪、战斗和狩猎是他们日常的生活方式，他们经常在大胆进取的首领率领下，远征他国，并从异国赢得在本土所无的地位与财富。本作中，我们即将领略到这个民族中一个个骁勇善战的身影，同时也可以对北欧神话传说有所了解。 □文/小沛

X360	本刊译名：维京 神域之战			
	SEGA	价格未定	2008年春预定	RP
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	记忆卡容量未定



北欧神话是被遗忘了很久的神话，古代北欧人的后裔将这份瑰宝弃而不顾，已有好几个世纪之久。北欧神话最早流传在芬兰、瑞典、挪威及冰岛一带，甚至在北美及格陵兰岛都有其踪迹，是日耳曼民族之一的斯堪的那维亚民族（维京人的祖先）所创，后来罗马帝国瓦解，此时那维亚人趁机向欧洲其它地方发展，维京人这名词始于此时，而北欧神话也逐渐趋于完备。北欧神话中英雄的后裔，即今斯堪地那维亚半岛及德意志东北低地的日耳曼民族。他们生在荒凉苛虐的自然环境中，养成勇武彪悍的个性。流浪、战斗和狩猎是他们日常的生活方式，他们经常在大胆进取的首领率领下远征他国，并从异国赢得在本土所无的地位与财富。

PREVIEW 北欧版《战神》的别样精彩!!

世嘉日前正式公布了《维京 神域之战》这部作品，并确认游戏将登陆PS3和360两大次世代平台。游戏的开发工作将由英国的The Creative Assembly公司担当。《维京 神域之战》的游戏风格与SCE硬派动作游戏大作《战神》系列有些相似，但游戏中的主角将不再来自希腊神话，而是来自北欧神话中的众多传奇人物。与《战神》一样，本作也会有一个类似克里托斯的中心英雄出现，他将依靠无所畏惧的勇气和神鬼难及的强大力量，阻止冥府女神Hel的地狱军队席卷人类世界。《维京 神域之战》的主人公不仅要从邪恶势力的窥探下守护人类，同时还要面对来自神界的艰巨考验。最终，这位来自北欧的战神还将面对众神之王奥丁和战神托尔等北欧神明的终极挑战。北欧神话中那些惊心动魄的神奇故事和玩家们耳熟能详的传奇人物们的冒险经历，都将在游戏中以另外一种形式再现。本作目前预定于2008年的春季正式发售，不过售价和具体发售日尚未公开。



↑同屏居然有这么多人，可见本作对于战争刻画的投入。

负责游戏开发工作的英国The Creative Assembly公司，在接手本作之前并没有制作过次世代平台的作品。然而从公布的画面来看，本作的华丽程度与其他的知名大作相比毫不逊色，气势规模上也是少有的，相当震撼。





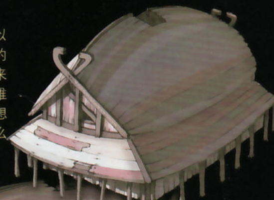
→由于本作并不是以真实时代为背景，其中还加入了很多神话的要素，所以很多敌兵都是体形壮硕的怪物。难道这么多人都不是他的对手吗？



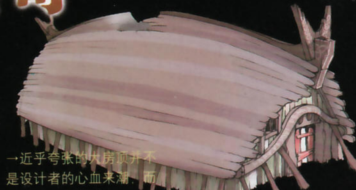
←玩家扮演的不是接近于神的人，而其勇猛程度倒是和战神极为相像。

HEROS 谱写维京人的壮丽传奇

Viking（维京）是北欧海盗，中世纪日耳曼人，主要生活在斯堪的纳维亚半岛。直译上联想到像西班牙、葡萄牙海盗那样，在海上横行霸道，杀人越货。实际上Viking的第一次对爱尔兰的攻击是一次宗教行动。众所周知，北欧古代信仰北方诸神，对基督教的蔓延极为恐慌，因此在8世纪末对爱尔兰沿海地带的教堂进行了攻击。最初只是少数人进行的，后来迅速壮大，宗教行动也转变为海盗行为，进而入侵欧洲内陆，统治欧洲大约200年之久。Viking精通商业、手工业并拥有高度的造船技术。据考证Viking比哥伦布早500年发现美洲大陆。Viking作战果敢勇猛，不畏死亡，其原因在于北欧的宗教信仰，他们相信战死后，只有勇敢的人会在世界末日来临时与神一同与巨人族战斗。本作中大量用到了历史上的这些传说，包括同巨人族战斗也会在游戏中呈现。



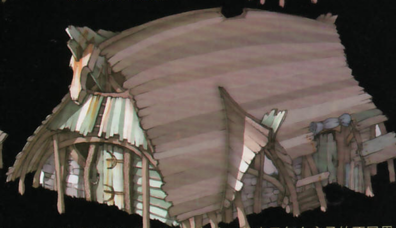
→现在的很多游戏都是以"古代"或者"传说中的古代"为背景，那么如何来展现当时的环境就是一个难题了。那些毫无根据的猜想往往会令人觉得虚假，那么本作又是如何处理的呢？



→近乎夸张的大房顶并不是设计者的心血来潮，而是有现实根据的。



↑这个稍微华丽一点的房子显然不是一般平民所能居住的处所，这极有可能是兵营之类的建筑，依其规模可能是将领的指挥所。



↑大家注意房顶上的马头标志，代表了每个房子的不同用途，难道这里是骑兵营，还是马厩？

SYSTEM 一骑当千的维京英雄大冒险

自《战神》取得极大成功以来，此类作品似乎受到的关注程度也越来越高了。不过这类作品的系统都有些大同小异，最注重的是拼杀时的爽快感，及画面给人带来的冲击力。本作的系统现在还没有详细的公布，但我们从画面上可以看出，玩家操控的角色双手都持有兵器，并且种类还不相同。这样的设计在以往的作品中很少看到，也让人难以想象手持两种不同的武器是如何战斗的。起码两种体积重量不同的兵器要如何才能流畅地运用很值得人们期待。另外，本作似乎不仅仅只是单兵作战，有时候也好配合集体行动，只不过在集体行动时，玩家还是要相对独立地完成一些任务。从本作公开的画面来看，似乎主人公并没有使出一些华丽的招数，这大概是因为他仅仅是个人类的缘故，但相对真实的战斗也不一定就没有华丽的感觉。



↑主人公的样子非常彪悍，看他在草丛中潜行的样子，难道本作还有暗杀要素？像他这么勇猛应该不会那么费劲吧？



→背后插着剑和斧子，看起来就很唬人，以前的英雄就是这样。

满布鲜血的英雄之路 挑战神祇的艰险旅程



↑北欧神话中的神域并没有像希腊神话中那么华丽，反而有几分诡异的气氛在里面。



CHECK!

关于Asgard神域的神话注解

阿斯加尔德（Asgard）是北欧神话中的神之居所，共有十二神殿。在这里居住的神包括：众神之王奥丁、爱神弗丽嘉、雷神托尔、弓神尤尔、丰饶之神弗雷、海洋之神蒂阿兹、山岗女神斯卡娣、光明神巴德尔、保护神海姆达尔、春天女神弗雷娅、真理与正义之神福尔采蒂、瓦尼尔部落的主神尼尔德尔和森林之神维达。



STORY 以人类的身躯战胜神!!

这个游戏的故事有和《战神》相似的地方，都是描写一个人类英雄和神战斗的故事。不同之处除了挑战的神属于不同的神话故事外，主人公的目的也有很大的差异。克里托斯的目的更多是复仇，而本作的主角则是为了拯救人类。本作当然不能算是效仿《战神》，终归这个游戏的故事不算是完全编造出来的，而是取材于北欧神话，并借用了维京人的真实背景。

→因为有神话色彩，所以本作的场景都设计得很有特点。单看这些画面也是一种美妙的享受。



↓除了在战场上拼杀，主角的攀爬等技巧也是一流的。



探索神域的奥秘 拯救芸芸众生

骑士现身，神乐二度来袭！



Tales of Symphonia ラタトスクの騎士

テイルズ オブ シンフォニア

Wii	本刊译名：神乐传说——拉塔特斯克的骑士				限制级别未定
	NBGI	价格未定	发售日未定		
角色扮演	DVD	日版	1人	记忆卡容量未定	

尽述世界统一两年后的故事 新世界树再添枝节

本作是2003年NGC版RPG游戏《神乐传说》的续篇，预计2008年春登陆Wii。讲述了上一次《神乐传说》中罗德等人保护了世界2年之后发生的故事。在当时作为游戏一大亮点的战斗系统仍然在本作中延续使用，并进行了一定改进。操作系统与上代基本相同，基本没有变动，对应Wii的双操纵方式。

由于上天的意志，世界分裂为两个部分：希尔巴兰特、特塞阿拉。在罗德等人的努力下（NGC版《神乐传说》），世界终于得以统一。

两年后，人心浮动，紧接着出现了反教会的事件，人们成立了解放阵线。但是没过多久就被镇压了，而策划这一血腥事件的据说就是当年的勇士——罗德。



→寻找拉塔特斯克印记的青年李希特，却不知道，自己苦苦找寻的东西，其实就陪伴在自己的身边。

↓本作中的剧情庞大、人物众多，当然也少不了感人至深的爱情篇章，少女与勇士，是个不朽的话题。

形如父子的师与徒！





一次偶然的机会中，埃米尔与李希特相遇了。那时，埃米尔孤身一人走在街上，受到许多孩子的欺负和围攻。李希特出手将孩子赶走后，告诉埃米尔，作为男人要坚强。随后，李希特成为埃米尔的老师，教会埃米尔战斗生存的各种技巧。

战斗系统独特，新增属性要素

本游戏中的战斗系统极为特殊，自成一派，被称为FR-LMBS战斗系统。其实还是没有脱离正统RPG，用战斗指令进行战斗的范畴，只不过根据战斗方法的不同，战斗视角会有所改变，玩家操纵的角色在战场上的行动自由度很高。新增加了属性的设定，显示在画面的左下角，一个大属性周围有一圈小属性，大属性代表现在战场的属性，而小属性则分别表示敌人和我方。中央的主属性可以改变敌我的小属性，进而对战斗产生影响。



↓战斗画面的总体感觉方面，依然带给玩家传统RPG战斗的魄力。

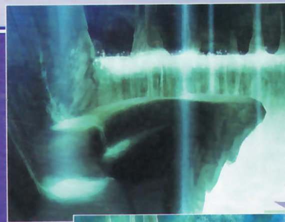
↑多视角、高自由度的FR-LMBS战斗系统中，玩家可以通过变换战斗方式和特技，来获得不一样的战斗体验。另外左下角，清楚的标出了战场属性和敌我双方的属性。



延续传统设计 简单又轻爽！

四季景色各不相同 场景各异尽显魅力

游戏中有很多迷人的场景，与现实所不同的传说中的世界，为营造幻想中的迷人舞台创造了有利条件。本作继承了NGC版本中的大部分场景，并专门为Wii版设置了很多丰富独特的舞台。



↑水与山交融在一起，分外好看。



↑雨后的大地，春意盎然，一派万物复苏的景象，到处弥漫着鸟语花香。



↑迷人的黄昏，晚霞映衬下的荒山显得更加凄凉，夕阳西下，断肠人在天涯。



命运的指引下初次相遇



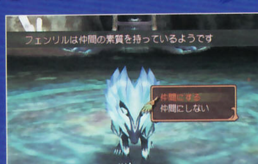




↑虽不曾谋面，但却感到似曾在哪里见过，一场缠绵的恋曲就此展开。

签订契约后将敌人纳入我方

本作的战斗系统中有一个很特别的地方，可以与敌签订契约，使之变为友方。但是，可以成为友方的敌人必须满足一定的条件，主人公的装备和行动也会对其产生变化。当击败满足条件的敌人后，就会出现订立契约的指令。





赶快签订契约，敌人变同伴！

↑符合签订条件的情况下，战斗胜利后会出现签订契约的指令，但是选择签订契约后并不一定会成功。

埃米尔和玛露达

内向的埃米尔独自外出时遇到了少女玛露达。正在此时，玛露达受到了不明来客的攻击，埃米尔挺身而出，并在少女的指引下，与拉塔特斯克的骑士签订了契约。成为战士的埃米尔像变了一个人似的，无坚不摧，但是战斗之后，却不知道发生过什么事情。





为了同一目的，而结成同伴。





战场是否让你——充满了绝望？

ARMORED CORE FA for Answer

由于国家解体战争的顺利进行旧秩序被打破 超巨大兵器的出现令战局陷入胶着

距离前作发售1年后，《装甲核心》终于将战场转移到了PS3的平台。《装甲核心4》作为本系列的革新作，也留下了很多令人费解的谜题，于是有了本作《装甲核心for answer》的登场，这次将为所有的疑问画上一个圆满的句号。PS3版《装甲核心FA》会给玩家带来怎样的惊喜呢？本作除了加入一些新的要素之外，系统模式也有所加强，剧情更是不容错过，下面将逐一详细解说。□文/蔬菜汁



↑重武器发出的攻击，威力非同小可，爆炸的气浪将一切吞没！

世界陷入混乱

SYSTEM

《AC》系列的关键词

●巨大企业：在《装甲核心》的世界中，掌控着世界的是一部分巨大企业，他们拥有最尖端的军事技术。

●LINKS与新机体：运用了新技术的AC（机体）的驾驶员叫“LINKS”，他们拥有极高的作战能力。

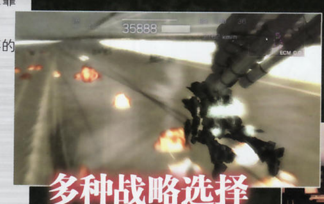
●国家解体战争：各企业发动的建立新政权的战争，依靠少数精锐的“LINKS”，在很短时间推翻了现有政权。

●哥吉玛技术：在国家解体战争中发现的可运用于军事的物质，但是哥吉玛粒子是一种破坏环境的污染物。

《装甲核心FA》对上一作剧情中留下的诸多疑问作出了解答，作为PS3上的游戏，画面质量当然不可同日而语，更让人期待的是，这次的系统到底会有何不同呢？《装甲核心FA》的系统当然建立在《装甲核心4》的基础上，下面将为您一一列举装甲核心故事结构中的一些问题，相信这些都能从《装甲核心FA》中找到解答。首先，国家解体战争的爆发，各企业终于如愿以偿得到了政权，但是他们会如何应对能源的不足和食品的短缺？依靠少数强力“LINKS”真的可以统治世界么？毕竟，将世界交给缺少政治经验的企业来统治，这还是第一次；其次，各企业间也进行着持续的战斗，企业之一的雷伊雷纳德社就在战斗中灰飞烟灭了，国家是真正的解体了，但是，各大企业组成了阵营，还在进行激烈的对抗，战乱是不是从此拉开了序幕？



←PS3的机能是绝对没的说，这些都对营造剧情氛围起着至关重要的作用。



考验你的急速反应

←在超高速战斗时，画面上会有残影一样的效果出现，可以体会到前几作所感觉不到的速度快感。

多种战略选择 不同战术效果不同

→在面临超巨大兵器的挑战时，采用迂回战术攻其软肋才是上上之策，千万不要硬拼。





战场的新宠儿应运而生
超巨大兵器登场

《装甲核心FA》是本系列中最注重剧情的一部作品，不过游戏中依然加入了大量新鲜的要素。最醒目的一点，就是拥有压倒性活力的超巨大兵器的登场。话说，这种超规格的机体俨然已经超出了机体的概念范围，所以只能称之为兵器了。根据业已发布的游戏画面，目前有三种超巨大兵器已经初露端倪。超巨大兵器1——陆上型移动要塞，武器从大口径实弹炮到小型防空镭射光，武装到牙齿的怪物；超巨大兵器2——列车型，像城墙一样的身躯，总长度超过6公里，常规机体在它上空盘旋时，犹若一只苍蝇；超巨大兵器3——空中的巨无霸，全身无数炮塔，降落时经常会“不小心”将机体碾碎。

↑超震撼的魄力场面。

超音速机体，加入 体验不一样的速度感觉

在进行某特定任务时，可以使用“VOB”——时速突破2000公里的超音速战斗机体，高速移动时甚至可以躲开导弹，在超高速的移动过程时，身边会留下残影，宛如梦幻。



新装备性能超赞 绝处逢生秘宝

“强袭装甲”作为新装备的一种闪亮登场，发动时，能量槽骤降为零，自机身边会发生猛烈的爆炸，可以将战车、常规AC机体瞬间击灭，但是也是一把双刃剑。



↑尖端战机对超巨大兵器，怎样才能战胜这个庞然大物呢？确实需要动一番脑筋。

特殊任务模式中 结成小队共抗强敌

在本作支持联机对战，一些需要合作才能通过的任务可以通过战术协作来完成，即使不能上网也不用为找不到僚机而发愁，电脑会为你准备NPC供你选择。必要时甚至可以结成多人战斗小队。



企业间新兵器展开对决

本次参与AC机体设计的共有三位，除了一直参与本系列设计工作的河森之外，宫武一贵和小林诚为《装甲核心FA》注入了新的活力。这次，河森正治依然担当可变形主力机体的设计；宫武一贵一直以来常年致力于SF动画的制作，堪称战舰、要塞方面厚重设计的第一人，本次新加入的超巨大兵器也只有“巨人”宫武能够将它们刻画得淋漓尽致；小林诚是曾经参与过《机动战士高达ZZ》著名设计人，所以这次有《ZZ》的影子也不奇怪。

新战力加入 机体设计三巨头





↑本作中，爆炸的效果制作得十分精彩，随着爆炸波，会有热浪滚滚袭来。

←前进的同时要注意躲避别处飞来的流弹。

STORY

LINKS丧失旧有优势



上一作中，爆发了“LINKS战争”，数年后，显示了极高作战素养和强大战斗能力的“LINKS”，同时，其带来的危险也引起了众多军事企业的警觉，因而渐渐将他们疏远，战场上的形势开始发生变化，出现了大量新型超巨大兵器。战局会不会再次被新宠们所掌握呢？了争夺霸权，“LINKS”与巨大兵器之间终于爆发了新的战争。



←超巨大兵器犹如一座巨大的武器工厂，只有找到它的致命弱点后再进行攻击，在空中作短暂的盘旋侦查后，小心地进行试验性攻击。

PS3	本刊译名：装甲核心FA			CERO 審査予定
	From Softwere	7140日元	2008年3月19日	
ACT	BD-ROM	日版	人数未定	记忆卡容量未定

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G

モンスターハンターポータブル



《怪物猎人P2 G》的最新情报又来啦！诸多有关随行艾路的情报都将在本次游戏介绍中公开，读者们可不要移开你的眼睛，这可是成为合格猎人的必读情报哦！这款游戏即将于3月31日推出，玩家们在春节之后不久便可以开始新的狩猎行动了，现在就赶紧预习一下吧。□文/小沛

随行艾路待命的

PSP	本刊译名：怪物猎人P2 G			CERO C
	CAPCOM	4800日元	2008年3月13日	
动作	UMD	日版	1-4人	记忆卡容量未知

《怪物猎人P2 G》中最值得关注的就是随行猫艾路！即便在单人模式下也可以让玩家感受到多人游戏的乐趣。有了随行猫艾路，狩猎生活将会变得更加丰富多彩。在这里我们将主要为您介绍随行猫的雇用、育成以及任务中的行动。此外还将为您奉上在系列中一直受到好评的"猫厨房"系统以及狩猎大型怪兽的新守则，要想成为合格的猎人，这里就是你不得不看的情报！首先透露一下，本作中加入了超级刺激的连续狩猎不同种类大型怪兽的新规则任务。这就是"大连续狩猎任务（大连续狩猎**クエスト**）"。由于要在一个任务中狩猎多个能力、习性等各不相同的大型怪物，所以在做任务前应该多花一点时间来磨练自己。此外，在这样的任务中，装备与技能的选择与普通任务完全不同，所以这也是要相当花费工夫的。另外，打倒怪物后剥取素材时，取得的不是素材而是恢复道具。

艾路厨房是什么？

所谓艾路厨房就是在自家中雇用厨师猫，并让其制作对自身能力产生影响的料理的地方。在制作料理的时候需要在大量食材中选择两个并使之组合，根据食材的不同，做出的料理以及料理的效果也是完全不同的。如果选择了厨师猫擅长的食材，那么就可以学会特殊技能。这个设定为游戏增加了不少狩猎外的钻研乐趣，而且大家最终在这里得到的东西也对狩猎有很大的辅助作用，相信这又是个适合消磨时间的地方。



随行艾路可以从猫婆婆那边雇佣哦



猫在被雇佣之前一直由猫奶奶照顾，猫奶奶会定期带着猫来到玩家所在的村子，可以从她那里雇佣厨师猫或是随行猫。每只随行猫都有各自固有的性格，这在玩家执行任务时有着很大的影响，最好在雇佣前进行详细的调查，以免在任务中帮倒忙。



猫婆婆

每一只随行艾路都会有不同的个性!!

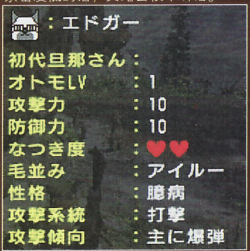




←↑无论是制作料理的厨师猫还是在任务中协助玩家的随行猫，在雇佣的时候都需要猫奶奶充当中间人。每一次猫奶奶来到村子的时候，所带的猫资料都是不同的，一定要好好查看之后再雇佣。

SYSTEM 能力数值总共有8个种类!!

随行猫艾路的个体能力参数共有8个种类，无论名字、性格还是攻击时使用的武器系统都有很大的不同。其中最值得注意的就是亲密度，这对玩家在任务中的行动效果有着相当大影响，如果亲密度低的话，艾路会很不听话。



在此确认本作的概要！

本作是在掌机上享受狩猎乐趣的《怪物猎人2nd》的加强版，玩家在开始游戏时可以继承《怪物猎人2nd》的存档，所以“老猎人”们不必担心还要重新打造装备或是重新收集素材的问题。前作的爽快感以及适应掌机的便携性依旧保留在本作中。此外本作还加入了大量的新要素！上次我们曾介绍了新作追加的新场地“树海”，此外还会有哪些更新的要素呢？以下就是全部啦。

新要素&变更处

- 加入了新怪兽迅龙纳鲁加库鲁加以及大名沙扎米的亚种。此外浮岳龙也会登场。
- 追加了比集会所上位任务更难更难的“G级任务”，追加了许多能让玩家体验崭新狩猎精神的新规则任务。
- 道具、武器、装备等种类样式大量增加。



也有美国螯虾装备喔！

和《怪物猎人》系列作品有着相当缘分的日本高效团体“美国螯虾”的两种新装备再一次登场！生产所需的素材可以在本作发售之后所提供的下载任务中获得。

据点是艾路厨房！





艾路自己会准备装备!!



橡果铠甲or马夫莫夫套装

随行猫在任务开始前会自己准备装备。防具方面有“橡实铠甲（どんぐりメイル）”以及“马夫莫夫套装（マフモフス ツ）”两种。这两种防具的性能完全不同。此外，玩家还可以选择随行猫穿着哪一种防具。全都准备好之后，我们就可以开始和艾路一起出发冒险了！

雇佣的随行艾路会待在艾路厨房里

玩家已经雇佣的随行猫艾路会在猫厨房中待命，玩家此时可以在这里对其下达诸多训练等命令，也可以让随行猫转职成为厨师猫。当然反过来玩家也可以让厨师猫转职成为厨师猫，总之是依照玩家自己的需要。在转职之后一定要仔细查看猫的各项能力以及亲密度，以此来找到最适合自己的猫吧。



在厨房里头展开各项训练！





训练菜单共有5种

对随行猫艾路的训练内容共有5种，比如猫功夫、猫肌肉训练、猫腹肌等。训练的结果会因玩家的选择而不同。



还可以转职哦

随行猫和厨师猫可以相互转换职业。不知道转职之后原本的职业经验是否会继承下来或是对转职之后有什么影响。真是令人期待啊！

注意随行猫告示板

这次我们还得知了随行猫在做任务时的具体行动内容。随行猫在与怪物的对峙时会使用道具并发挥其性格特点来支援玩家，比如展开攻击，或是吹奏笛子，再要么就是用道具支援玩家。到底会不会派上很大的用场，就只有等游戏发售后才知道了。



点评人 箸子





Rune Factory 2

ルーンファクトリー2

《符文工房2》是《符文工房》的续作，在前作基础上再度追加了新要素，还采用了前后两部的新结构，是一款令人感到耳目一新的游戏。

NDS	本刊译名：符文工房2			CERO A
	MMV	5040日元	2008年1月3日	
生活模拟	卡带	日版	1人	1Gb

用充实的生活填补空白的记忆 让平静的岁月驱散往日的迷茫

到《符文工房2》为止，《新牧场物语》系列已经推出四部作品了。冠以《新牧场物语》之名的第一款游戏是2006年4月27日在PSP上发售的《无垢之命·新牧场物语》，由此算起来，这个系列从诞生起才经过了不到两年的时间。MMV推出《新牧场物语》系列的用意是为传统游戏系列寻求更加多元化的发展道路，从短期之内推出如此多作品这一点上来看，厂商付出的努力着实不小。

《符文工房2》的前作是2006年8月24日在NDS上发售的《符文工房·新牧场物语》，两作的开发方都是Neverland Company。《符文工房·新牧场物语》首次将动作角色扮演形式的迷宫探险融入了《牧场物语》的世界之中。在传统的《牧场物语》中，如果主人公在探险中HP降为0，只会算作“累倒”被送进医院，而在《符文工房》里，如果主人公在迷宫中力尽，会算作直接死亡而GAME OVER。这对于以享受田园生活为主题的《牧场物语》来说，不能不说是一种有些特殊的设计。同时，与传统的《牧场物语》系列不同，《符文工房》设计了更加复杂而深沉的背景设定，进一步强调了游戏的故事性。

从设计思路上讲，《符文工房2》无疑是《符文工房·新牧场物语》的正统派续作。本作从一开始就为主人公准备了豪华的住所，农具的蓄力技也可以直接使用。这种开局便于熟练玩家更加迅速地展开牧场经营，但由于对基础操作的解说较少，初次接触的人可能要花更多时间才能掌握系统。同时，本作对迷宫探险环节也没有做更多的介绍，主人公从一开始就可以到各个迷宫中自由进行探索。从这些地方可以看出，本作在对象上更倾向于玩过前作的老玩家。

作为对“创新性”的探索，《符文工房2》采用了全新的前后两部式结构。第一部的内容以一般农作与初步的迷宫探索为主，游戏目的相对单纯。当玩家在游戏中达成一定条件并触发剧情之后就进入第二部，锻冶、料理等较为复杂的系统出现，迷宫也可以到达更深的区域。制作方意图通过这种形式实现从简到繁，让玩家更加顺畅地接受多元化的游戏系统。同时，游戏中还配合这种流程结构设计了相应的故事背景，“第一部主人公的子女成为第二部主人公”这种设定在历代《牧场物语》中也是不多见的。



本作的另一个全新系统是“揭示板”，也就是任务委托模式。这个系统在本作流程中占有非常重要的地位，主人公序盘时所需的劳作工具与周转资金都要在这个模式中获得。同时，在历代作品中都很重要的恋爱结婚系统在本作中也与“揭示板”模式挂钩，想提升追求对象好感度，就必须完成来自对方的所有委托。在这个模式的影响下，本作的RPG感觉进一步突出。对于这个新设计，大部分玩家认为它是一种有益的尝试，但也有一小部分玩家觉得这种形式脱离了《牧场物语》的主旨。《符文工房2》没有副标题，彻底离开了《牧场物语》的招牌，不知这是否代表了厂商准备让这个系列另立一家，打出自己招牌的决心。

凡是玩过《符文工房》前作的人，都会对本作在平衡性上的大幅调整有所感触。本作迷宫中战斗的难度显著降低，特别是第一部中，玩家在迷宫探索时感觉不到太大的压力，可以比较从容地进行开拓田地和挖掘矿石等工作。感觉前作战斗过难的玩家在这一作中都能很好地适应，新玩家也不至于因为总在迷宫中死掉而卡住。但另一方面，本作提升了牧场经营的难度，种子价格非常高，序盘想提高收入相当困难。开发方大概是想通过这种方式让玩家的注意力更偏向任务，而事实上，序盘确实有些任务可以赚到大笔金钱。可以说，这种新平衡确实是一次大胆的尝试。

整体来看，本作的游戏节奏匀称，玩家们可以做的事很多，长期游玩也不至于感觉枯燥。因此，对本作留下好印象的玩家不在少数。不过，和前作一样，本作中依然存在很多BUG，而且，当画面上同时出现较多人物时，本作还会出现明显的拖慢现象，软件后期的调试与优化存在漏洞。从这一点上讲，《符文工房》系列今后需要解决的课题还是不少的。

B



【点评人/北斗】本作是我接触的第一款《新牧场物语》系列的游戏，它给我留下的印象还是很不错的。首先值得赞叹的是，游戏的第一部和第二部分别准备了不同的开场动画。全动画型的开场动画直到现在在NDS游戏中也是不多见的，厂商准备得如此周到，想突出故事性的意图非常明显。游戏中的操作可称良好，迷宫探险部分的动作设计也具有相当高的水准，在悠闲的生活中穿插有节奏的战斗，感觉还是相当不错的。不过，本作对农作等基础系统的解说不够亲切，很多功能键都没有明确的提示。在今后的作品中，厂商似乎还是应该多照顾照顾新玩家。

B



【点评人/小沛】一款玩家和BUG作斗争的游戏。前作中的人物透明化现象和“在操作上交给A的道具实际上却交给了B”的数据错位现象在本作中得到了“忠实再现”，这一次还多出了主人公突然变得不能跑步等奇怪“事件”。而且，在这些BUG中，还有一些是发生之后就无法再变回来的恶性问题，玩家在玩的时候最好增多存档次数，并且随时注意有没有发生异常。本作的整体水平非常优秀，平衡调整比前作成熟了很多，内容也相当充实，算是一款很有乐趣的游戏作品。看来摆在厂商面前的当务之急，只是要聘请一支水平较高的DEBUG队伍了。

B



【点评人/蔬菜汁】本作基本上沿袭了《符文工房》一代的“ARPG加牧场物语”形式，玩家能够同时享受到悠闲的农耕生活和相对刺激的冒险旅程。前作中的缺点在本作中大都得到了改善，剧情相关的要素比前作丰富，镇民们的对话也会随着季节、天数和友好度不断变化，玩家们不容易产生枯燥的感觉。不过，本作新增的“揭示板”要素在内容上还值得商榷，很多委托都是机械作业，特别是第二部之后，很多任务强制要求在迷宫中完成种植，相当烦人，给人一种因为迷宫过少而刻意拖长游戏时间的感觉。另外，本作购物时的操作设计实在令人不敢恭维。

B

读者点评 ●《牧场物语》系列和NDS的配合非常好，今后还应该再多推出几部作品。（锦州 张昕）●《符文工房2》的世界明显比前作势利，女主角一上来就强买强卖，商店里的种子还标成天价，真同情男主角的遭遇。（郑州 宋威）●本作在系统上和前作没什么区别，不过比前作更容易上手，农具从一开始就能蓄力，用起来方便多了。（长春 柳天应）●这次的角色设定有点奇怪，人物头身比例提高，但面相反倒有些低龄化。另外，地图上的角色依旧没摆脱手长腿短的古怪比例。（北京 顾维）●本作中居然可以同时追求所有的恋人候补……主人公给人感觉有点像骗婚的。（上海 吴钊）

很多镇民的委托都是以木材作为报酬的，普遍提升友好度并多接任务是快速积累木材的捷径。

点评人 雪飞





SPECTRAL GENE

PS2	本刊译名:	鬼魂基因		CERO A
	Idea Factory	7140日元	2007年12月31日	
战略模拟	DVD-ROM	日版	1人	247Kb

二千年魔神封印解除天下大乱！魔族冥界神圣骑士群雄逐鹿！

IF作品的系统一般都非常复杂，转职、合成、隐藏人物以及各种收集要素都非常丰富，但可惜的是在各个系统间缺乏调整，通常都是要玩家单纯地依靠消磨时间来达到收集的目的，并且大部分作品都使玩家很难轻易上手，让大家觉得IF作品似乎在逐渐向古怪方向转化，因此大部分的玩家都对IF的战略毫无兴趣，IF也逐渐成为针对少量FANS的厂商，本作则是一款很有代表性的作品。

在游戏初期，玩家可以招募到几名士兵，但如果玩家按传统的练级方式，依靠提升主人公们的级别来提升能力，那么在游戏中期会发现敌人强大得过分，将近四十级的女主人公恩纠会在战斗中迅速被二十级左右的敌人击毙，使玩家们的游戏难以继续进行。

其实这是因为本作中的特殊角色的等级上升能力值提升的很少，想要提升队伍的整体实力，必须依靠那些大众脸的杂兵，只有通过不断转职进行强化。因为在转职的同时，玩家可以选择两名士兵辅助转职，并且根据这两名角色的能力，转职后的新角色能力会大幅提升，所以玩家在最初的战斗中可以依靠主人公辅助战斗，但锻炼的重点却要放在大众脸杂兵身上。利用这一系统，玩家可以将一名角色稍加锻炼，只要有足够的职业书，一旦得到三枚勋章便立刻让同伴辅助转职，在游戏时间一年内便可以锻炼出很强悍的角色。因为转职后老角色会自动消失，诞生出新角色，因此玩家的队伍中会不断地失去老队员，诞生新队员，那位杂兵玩家都要重点培养，但稍加培养后又要改为培养转职后的新角色。固定主人公不能转职诞生新角色，玩家们几乎在游戏中期完全不必浪费宝贵的出战名额，派遣只能依靠提升等级来获得很低能力增长的固定主人公出战。这样的设计使想锻炼出强悍角色的玩家只能让固定主人公从事合成、研究、探索等工作，杂兵角色不断变化为新角色，使玩家对哪类角色都没有什么感情。为了丰富玩家的选择，本作为玩家准备了百余种职业，但其中大部分职业不是没有特色，就是因为职业书研究开发过于复杂，玩家很难得到该职业的职业书无法将队员转成该职业。而且还经常会出现为了提升角色的能力，不得不把珍惜职业的队员转换为普通职业。

为了方便玩家的锻炼，在各个城市玩家都能进入讨伐任务，消灭肆虐城市的怪物。每个城市出现的怪物其危险度都不一样，掉落的物品也不相同，这样玩家可以在锻炼的同时得到研究生产必须的物品，还能对应队伍的强度进行选择。只可惜这一设计在实际游戏中却并不会为玩家带来任何方便，首先本作继承了IF作品的最大缺陷—读盘时间超慢，每次进入战斗、离开战斗和战斗速度都要浪费玩家不少时间；在军政回合中玩家从事任何行动必须消耗AP值，在游戏中期可以通过建设增加AP值设施提升，但在游戏初期，玩家每回合并没有足够的AP值用来进行讨伐任务；而且怪物掉落物品几率极低，越是珍贵的物品就越难掉落，运气不好的时候连续消灭几十只怪物也得不到想要的物品；队员在战场上撤退后并不死亡，而是连续两个军政回合不能行动，要到第三个回合才能恢复正常，在游戏初期，玩家可招募的角色弱得离谱，魔法系角色的体力只有十几点，而回复类药品的价格却高得惊人，魔法回复效果极低并且消耗魔法值都偏高，玩家很难保证参加讨伐的队员全部生还，有时在敌人发动侵攻时，玩家还很可能会因为没有人可以行动而不能进行防御战，只能白白地将辛苦半天才占领到的城池拱手相让。

另外本作的研究和生产必须在浪费AP值派遣专人进行，而且在研究时还会降低武器防具等级，进行研究生产必须的物品相对难以获得；配音对应职业不对应性别，转职后会出现美女角色因为职业缘故，张嘴就是老男人的声音；探索时有些大众脸杂兵会下落不明，尤其是那些拥有放浪癖的角色，白白浪费掉玩家的辛苦锻炼等缺陷。但也有一些贴心的设定，比如说进行探索、研究或者生产的角色只要成功都能获得经验值；二周目游戏进行前玩家可以继承三名大众脸杂兵和物品，使玩家的二周目非常轻松；可以招募到其他势力的个性角色等优点。不过本作只能说是一款面向狂热FANS的作品，很难被大众玩家接受的作品。

C



【点评人/小沛】《新纪幻想2》的游戏系统极为复杂，合成、装备开发、人物转职等要素丰富，由于设定合理贴心，使不少玩家都喜欢该作，但本作却因为缺乏开发诚意，只是简单地搬来复杂的游戏系统，多种收集要素都毫无意义，使玩家很难将游戏进行到底。语音一直是IF作品的优势，但本作却彻底将此优势抹杀，光听语音玩家根本不能正确判断出自己使用角色的性别、年龄，美女角色男人配音可笑之至，彪形大汉用颤抖尖细的声音说出“我要努力”更是恶心。如果厂商继续开发类似舍弃优点保留缺陷的作品，恐怕IF的死忠们也会对彻底放弃对厂商的热爱。

D



【点评人/七曜】读盘极慢的一款作品，这也是IF的通病。游戏中职业过于丰富，但大多数华而不实，玩家只要不断地将杂兵角色转职并且派遣两名更强的角色辅助，转职次数越多，该杂兵的能力越强，并没有物理系魔法系之分。只要不断地强化转职，即使没有高级职业，一样可以轻松地消灭最终BOSS。一周目上手极为艰难，不过在最终战全灭不是游戏结束而是得到全灭结局倒是非常贴心，玩家可以继承一周目的强悍角色在二周目中轻松击败对手。虽然本作是一款战略角色扮演游戏，但战略性却低得可怜，转职转职再转职玩家便能依靠强悍角色横行天下。

C



【点评人/龙马】如果本作读盘时间稍微快一些、游戏系统可以简单些、玩家可以轻松上手些，也许会有不少玩家可以坚持将游戏打穿，可惜本作会使大部分玩家在游戏一个来小时后便将其彻底放弃。游戏中许多设计毫无实际意义，魔剑冶炼是用人物换武器的系统，换成的武器虽然强力，但人物的培养却更为艰辛；大量的职业武器让人看得眼花缭乱，但玩家真正能相对轻松得到的只有那么几种，大部分都是看得到得不着或者是中看不中用的摆设。二周目继承、隐藏人物招募和多种结局做得像模像样，但只有极少数玩家能感受到其中的魅力。

C

读者点评 ●不了解，不过看游戏画面和人设还不错，不知道操作如何？（三栖人论坛　BEARMAN）●PS2末期的代表游戏（三栖人论坛　Blackburn）这款游戏玩起来整体感来说还算不错的，但还是有一些败笔：读盘时间太长，一周目基本上没什么好东西和道具装备；对于一款SRPG来说参战人数太少只有6个；招数太少和不够华丽；据点作战认为这是像玩FC的3国志，对玩过3国志的人来说没一点新鲜感；有时还会出现玩家不可能战胜的敌人。不过本人因为华丽的人设和声优+是个SRPG和RPG爱好者而一定要把这个游戏玩完（三栖人论坛 永远的凶鸟）。

战斗时间过慢导致玩家懒得去讨伐练级，但可以使用道具中最常见的スカラベ配合策士，瞬间结束战斗获取经验值。

点评人 小沛





SONIC RIDERS ZERO GRAVITY

Wii	本刊译名：索尼克飞板 失重			CERO A
	SEGA	49.99美元	2008年1月8日	
竞速	DVD-ROM	美版	1-4人	1格

将速度提升到令人窒息的程度 索尼克飞板即将脱离地心引力

《索尼克飞板》系列的最初一作算是PS2时代末期较为不错的竞速游戏，本次登陆到Wii和PS2上又有怎样的表现呢？实在出人意料，尽管开场的CG让人觉得吃惊，竟然一个竞速游戏也要设计这么华丽的动画，并且为之编排了剧情。在系统方面，本作明显比前作有所进步，各方面都更加完美……不过，我仍然要说这不是个优秀的游戏，特别是Wii版比较令人失望。那么下面就是小沛对本作的一些看法。

画蛇添足的设定

上一款《索尼克飞板》可能就令玩家有些奇怪，为什么本来就跑得很快的索尼克非要乘坐飞板来比赛呢？而在本作中，这样的“怪设定”居然再次呈现在玩家的眼前。感觉就好像超人必须要坐飞机才能环球旅行一样，这个让人感觉不解的谜团在新作中依然没有为大家解释清楚。这一点可能算不上是什么让人不能接受的缺点，但终归让人觉得有点画蛇添足。以往也有过索尼克的竞速游戏，大概是习惯了看索尼克和同伴们飞驰的样子，于是到现在还是觉得飞板的设计有点多余。大家可以想像《X战警》里的金刚狼在战斗时还非要戴上《街霸》中西班牙斗士巴洛克的叉子吗？

牵强附会的剧情

至于本作的故事剧情，基本可以用生硬和可笑来形容。毕竟，索尼克系列的故事核心就是它与那个胖胖的坏博士之间的斗争，就像马里奥系列的情节基本上就是救公主一样。其实，老老实实地保持传统并不是个呆板的选择，而像此类竞速游戏更没有必要在所谓的故事上做文章，更何况它的故事也和游戏内容联系非常牵强。

本作大体的故事就是一个古代的神秘飞行器坠落地球，里面的残骸中有一个金属环。很巧的是，这个金属环被索尼克捡到了，而且有一群来历不明的机器人也都被派出来寻找这个金属环。于是，索尼克被卷入了一场莫名其妙的战斗，并且所谓的战斗居然就是竞速……这个剧情倒也不是很糟糕，但用在竞速游戏上却有点牵强。要是正统的索尼克过关游戏的话，或许还可以接受，而为什么一个竞速作品要用到一个战斗的主题呢？真还不如学学《马里奥赛车》系列，就是玩个热闹，也就不会落个剧情牵强的笑柄了。



意犹未尽的流程

剧情就算糟糕到了极点，如果游戏的内容够好的话，它依然可以算是一个不错的作品。不过很可惜的是，这个游戏的流程实在是太短了。毫不夸张地说，玩家在选择故事模式后，仅仅需要差不多两个小时就可以通关。之前期待本作太久的玩家在看到通关画面时恐怕不会有太多的成就感，因为胜利来得太快了，反而会有失望和失落的感觉。这个游戏最值得玩的地方就是生存模式和对战模式，并且最好是多人一起玩，换句话说，这个游戏的内涵略微缺乏，而必须用多人游戏的乐趣来补足。

糟糕透顶的操作

最后我要说的就是糟糕的操作了，这个缺点当然是指Wii版！这么高速运作的飞板需要有很精确的控制才行，可Wii版居然要大家用体感操控来玩？！可想而知，在游戏中要想完美过弯是多么复杂的事情，真不知道手柄上的十字键空闲着有什么用。Wii的体感并不是那么灵敏，用在一些不需要快速反应的游戏上还是很不错的，但用在竞速上简直就是对玩家的折磨。也许，操作感差是本作最致命的败笔。如果没有这个问题的话，即便故事差，我们可以无视；流程短，起码我们可以对战。而操作感也不好的话……我们还是去玩PS2版吧。这个游戏的价值似乎就是在告诉玩家，PS2还没有退出历史舞台。我之所以给了B的评价，多少也是看在PS2版还不错的份上，要怪就怪制作人错误地估计了Wii的操作实力。

B



【点评人/七曜】玩了这款游戏之后，我竟然开始担心Wii的《马里奥赛车》了，因为听说“马车”也是要采用体感来操作车辆的转向的。利用新的机能是没有错，但Wii的体感用在赛车上也太恐怖了一点，要是不好好适应的话，那简直就和酒后开车没什么区别嘛。这个游戏当然也提供了几种操作模式选择，但就它默认的操作来讲，基本已经把这个游戏给毁了。不过要是从对战角度来说，这个游戏还是挺有意思的，大家都开不太好时，那种碰撞的乐趣就像是大家一起在开碰碰车。本作对速度的表现也挺不错的，看着就让人激动。

B



【点评人/雪飞】非常不理解这个游戏到底在干嘛？因为被片头的CG吸引所以想要了解一下故事，结果发现这个游戏在这方面做得还真不是一般的差。不就是竞速吗？哪里有那么多故事可讲，结果游戏流程弄成任务制以后，主线流程那叫一个短啊！据说这个游戏的PS2版还算凑合，但很可惜，我已经被Wii版先摧残了。操作别扭是一码事，估计制作人也考虑到了这一点，所以赛道都不是特别难，但这让游戏的过程没有太多的挑战，并且也没有彻底掩盖操作差的这一弊病。索尼克还是老老实实用自己的腿跑吧，飞板不适合你。

C



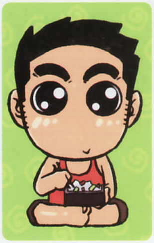
【点评人/风林】这几年SONIC的相关游戏数量开始猛增，但游戏的素质却是逐个下降，包括给PSP和Wii的几作，都以擦边球的形式为主，用音速的牌子打造了一堆让索尼克饭们痛心的作品。本游戏是系列的第二作，游戏的整体素质不见提高，游戏依旧充斥了大量高难度的障碍，新增加了数种新技巧，让本就已眼花缭乱的玩家更是在上天入地的刺猬们面前找不到北，所谓高速度带来的快感更是无从谈起。Wii版的操作方式更使游戏难度倍增，想要打穿容易，但若是决意要把花式玩出水准来，就要下苦功了……

C

读者点评 ●没玩这个游戏的Wii版，最近和朋友对战这个的PS2版，还凑合，可惜互相陷害的要素不多。速度感还不错，操作需要适应。（江西 凌晨四点的蓝）●这个游戏应该出PSP版啊，用Wii对战可是不怎么有感觉，我新买的红色PSP限定版啊！（北京 绒布兔子）●对于操作感不好的游戏基本无视，索尼克系列差不多应该好好反思了。（北京 夹心）●索尼克怎么不跑了呀？还是喜欢以前的索尼克赛跑游戏，这个虽然画面绚丽了很多，但没有了索尼克的感觉，既然是乘坐飞板，那么让谁来都可以啊，干嘛非要用索尼克来骗人气呢？（北京 水草）●画面不错，速度感不错，就是短了点儿，没过瘾就通关了，骗钱啊！（北京 大臀猪）

练习模式非常关键，因为系统比较丰富，而之后的比赛则要随机应变，别死搬教科书，自创的玩法较为多样。

点评人 北斗





MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

由任天堂和世嘉两大厂商旗下著名角色们登场的游戏版北京奥运会提前让我们感受到了奥运的气息，乐趣多多。

NDS	本刊译名：马里奥与索尼克AT北京奥运会			CERO A
	任天堂	4800日元	2008.1.17	
体育竞技	卡带	日版	1-4人	1Gb

在游戏中提前预热北京奥运会
于方寸间角逐世界第一的荣誉

游戏与体育一直都有很深的联系，早在FC时代就有众多以体育竞技为题材的优秀游戏推出。后来随着技术的发展以及主机性能的大幅提升，许多体育游戏也做得更加逼真，其中不论是人物的建模、环境的再现还是更多真实规则的引入上，都有极大的改善。由于玩家偏好上的不同，欧美玩家对运动类题材的游戏更为喜欢，因此比较著名的体育类游戏大多都是由欧美厂商开发制作的，例如EA旗下就有许多世界知名的体育游戏系列。当然，日本的厂商也有一些不错的体育类游戏，不过两者最大的区别就在于：欧美厂商的作品大多以追求真实性为主，而日本厂商则更喜欢用类似卡通的风格更大地提高游戏的趣味性。

奥运会其实是个非常不错的游戏题材，2004年雅典奥运会的时候就已经有过将其制作成游戏版的奥运会并发售的先例，从最后的销量来看，效果还是非常不错的。这就难怪为什么世嘉会早早地就开始申请并获得了奥组委的授权以准备游戏的开发。需要说明的是，世嘉以今年北京奥运会为题材的作品有好几款，而且基本可以看成两大类：真正以奥运会为背景进行制作的《北京奥运会2008》以及最近刚发售的卡通版《马里奥与索尼克AT北京奥运会》。后者有NDS和Wii两个版本，这次我们要说的是NDS版。

取得奥组委官方授权就是不一样，不但在制作和宣传游戏时可以将其作为卖点大加宣传，以证明自己的“正统性”和“官方性”，而且相关的会徽、标记、吉祥物等等也都可以在游戏中使用——毕竟，银子不能白花。进入游戏一开始就是非常醒目的奥运五环LOGO以及08年北京奥运会标志，之后在建立玩家档案时不但能更换名称，还能选择所属国籍，当然，我们可以选择中国！每次在游戏中获得金牌之后看到自己的名字和那面熟悉的五星红旗，虽然明知只是游戏，仍然还是能够感受到一种自豪和骄傲。

游戏标题既然名为《马里奥与索尼克AT北京奥运会》，在游戏中自然少不了大量任天堂以及世嘉旗下两大著名游戏系列《马里奥》以及《索尼克》角色们的登场。在本作中一共有16名角色登场，根据各自的特性又被分为四个大组：力量型、速度型、平衡型以及技巧型。由于游戏中的比赛项目种类繁多，既有侧重速度的、也有侧重力量的等等，所以如果想要在某个项目中取得更好的成绩，选择合适的队员是比较重要的。当然，最重要的还是玩家的操作技术，只要你操作水平到了，就算是让库巴去跑百米冲刺照样也能拿金牌，不过要想用库巴去打破百米跑的世界纪录乃至取得更好的成绩就非常困难了。

操作方面，这次虽然名为“奥运会”，但与真实比赛相比，具体的项目上仍然是少了许多，而去实际比赛的规则和设定上也要简单许多。以乒乓球比赛为例，实际上玩家只需在四名选手中连胜两场就能获得冠军，而且每场比赛只比一局，每局5点制。其余游戏也是如此，毕竟这是游戏，如果所有项目规则都和真实比赛一样，那么一个项目下来，估计玩家也该累疯了，例如网球……各项比赛，如果你是第一次玩，系统就会自动给出操作提示，玩家可以选择观看操作提示也可以直接开始比赛；之后再进行该项目的比赛时，系统默认的是自动进入比赛，不过玩家也可以点击按钮选择再次观看操作提示，这个设置还是非常体贴的。实际上，游戏各项目的操作都是非常简单的，即便是不看操作提示或是看不懂日文，只要在实际游戏中多试两回就能掌握其中技巧了。

说到操作就不得不说一个问题了：那就是有些比赛的操作实在是非常累人，例如自行车赛，玩家需要一边来回按LR两键一边前进，途中还要不断捡“心”以回复体力，由于NDS按键设置的缘故，这游戏玩起来手极累。而且那些需要来回在屏幕上划动的比赛项目（大多数项目都需要这么做），不但累人，而且……实在是很毁屏幕，让人很心疼，标准的“痛并快乐着”。

除了单独挑战各项比赛的标准模式之外，游戏还提供了类似铁人三项的**サーキット**模式，玩家需要接连挑战N个不同比赛项目，最后以总成绩的高低来决定排名，在该模式中玩家有一次使得分翻倍的机会，将其放在自己最有把握的比赛项目上使用，往往会有出奇制胜的效果。而任务模式则是在一些比赛项目中提供特殊的达成条件，这些条件未必就是拿第一或是破纪录，也有可能是拿到较低的分数。总体来讲，本作除了特别毁屏幕以及长时间玩手会很累之外，还是比较有意思的。

B



【点评人/零羽】继WII版《马里奥与索尼克IN北京2008奥运会》后，NDS上也出现了该游戏，奥运会的题材与任天堂与SEGA的众多知名角色的参战成了本作的最大卖点。其中丰富多彩的比赛项目确实很吸引人，不过运动类游戏的弊病——“超毁按键”，本作也是完全继承……而且在游戏中大多数的比赛项目都要求使用触笔，这对于下屏的毁坏程度也是……想要拿到好成绩的代价就是破坏你自己的屏幕，除非你不好好玩。说到底，本作也就是靠着N社与S社两家的“吉祥物”们骗钱的作品。如果不是对此类游戏有偏爱的玩家，还是不要去折磨自己心爱的NDS了。

C



【点评人/蔬菜汁】咱这奥运还没开呢，人那儿北京2008奥运会的游戏就已新鲜出炉了。参赛的选手全部来自马里奥系列和索尼克系列，操作采用了触摸屏和按键相结合的方式，简单、方便。玩家可以根据自己的喜好，从速度型、力量型、均衡型、技巧型这四个小组中任选一队，并可以选择国籍，还真像那么回事儿。受机能所限，游戏只从众多比赛项目中选取了一些大众化、有特点的运动项目，如：射箭、自行车、乒乓球等等。除了画面鲜艳、人物造型可爱之外，各比赛项目的细节方面也制作得相当精细，如射箭比赛，玩家必须将风速考虑在内。

B



【点评人/风林】原本以为这种题材的作品，登场角色会非常之多，开始游戏后才发现两家一共也就出了16名角色，而且也都仅限为“马里奥”和“索尼克”两大系列中的角色，与想象中“大乱斗运动会”还不大一样。游戏中比赛项目虽然不算非常多，但总数也是不小的，再加上多项运动组合的特殊模式以及任务模式，以及不少迷你游戏，内容还是比较丰富的。如果想要玩得更加轻松，针对不同的比赛项目选择对应的角色会更容易，不过想要完成百分之百收集的话，仍然需要每名角色都拿完所有的金牌。本作支持多人联机对战，适合多人同乐。

B

读者点评 ●发现这真是一个毁屏幕不倦的游戏，才玩没多久我心爱的nds下屏就白了一片，真心疼……（无锡 郝磊）●游戏的玩法都很简单，虽然因为操作提示都是日文大多看不懂，不过多玩两遍后就能明白规则了。（淄博 朱明）●总体感觉还是很不错的，不过有的比赛项目可能是因为操作设定的原因，长时间玩的话手和胳膊都会感觉特累。（张家口 吴斌）●因为每场比赛都很短的缘故，所以喜欢没事的时候就拿出来玩上那么一会，不一样的奥运会，不一样的乐趣！（洛阳 苏云）

有的比赛项目一开始以问号显示，需要玩家将其他项目多玩几遍后才能开启这些项目。



绯红的王者·高达艾比安



艾比安绝对是本作中的强机，近战的王者，招式连贯性非常强。C1是转动电热鞭，C4是大范围技，清杂兵的重要手段，C3的威力虽然还算不错，但攻击判定比较弱，需要多练习才能熟练掌握。本机的最强之处是它的冲刺攻击无限连，×□□△→×□□△，有节奏地反复循环即可达成无限连，对付BOSS效果奇佳。LV1 SP攻击，命中性好，但威力偏低。到了LV3能变为飞行状态进行突击，命中后威力很高。

天之骄子·飞翼高达0式



飞翼高达0式，本作中超级霸道的机体，C3是两连砍以后能用盾破防。C4是绝对主力技，动作非常帅，特别是最后的开枪招式，控制得好的话，能将周围的敌人全部吹飞，也可以将全部伤害施加在一个敌人身上。12方的第3、7、11下跃起的时候容易被敌人射落，可以用冲刺攻击取消。SP攻击则是本机的杀手锏，配合"ハイテンション"和"SP攻击强化"技能，全部命中后，在最高难度下也能轻易给予敌人重创。

石破天惊·神高达



神高达的实力和它的名气一样大，攻击主要以拳为主，范围稍有欠缺。C3破防吹飞效果不错，清兵则是用C4，超大范围的光束剑攻击除威力稍弱外，基本无破绽。LV1 SP攻击，就是著名的爆热神手指，瞬间发动明镜止水后，会输出爆裂的一击，威力可观，但持续时间稍短。LV2 SP攻击，则是追加了超级霸王电影弹的攻击，和LV1的连贯性非常好。LV3 SP攻击的石破天惊拳威力强大，但需要熟练控制方向。

王者之风·尊者高达



尊者高达出招诡异，很多都是腿技和能力波攻击，它的出招速度一流，C3是百裂掌，攻击判定在前方，能打击面前的一小块敌人，虽然连击数高，但伤害输出实在有限。C4就是名扬天下的十二方王牌大车轮，攻击判定略窄，但命中效果显著。12方则是醉舞·再现江湖，虽然招式连贯，迫身很紧，但范围有限。SP攻击基本和神高达的一模一样，只不过在LV3 SP攻击的收招时会摆出一个腾空的造型。

金色的灭杀者·百式



百式像一个武艺精湛的忍者，它和忍者一样是背握刀，招式以[illegible]为主。步伐轻盈，攻击破绽小，护身性强。C3出脚后可以连×□□[illegible]BOSS战的常用技。C4的性能很好，突进三连斩后，再追加一次回[illegible]判断和威力都不错。冲刺攻击也是清兵的主力技，和C4搭配效[illegible]。LV1 SP攻击，是正前方的连续斩，比较好控制，LV3 SP攻击，是M[illegible]子加农炮，射程很远，而且威力不错。

ガンダム無双

GUNDAM MUSOU

钢铁之魂演义

360版高达无双 刚刚发售，PS2高达无双 特别版 又来逆袭。对于KOEI为了赚钱将次世代无双大作逆移植到过气主机的做法，暂不做评价，但这种为了赚钱不择手段的行为终究会自食恶果。现在先为大家奉上高达无双的机体简介，为大家热热身，等到开春后的2月28日来临，再一起感受KOEI的诚意到底有多少，逆移植作品素质的缩水情况如何。 □文/七曜

SPECIAL INTERVIEW

无双次世代先锋，高达无双

高达无双是次世代的先锋产物，也是现今PS3主机上知名度最高的软件之一。BANDAI和KOEI两家公司将自己拥有的超人气"黄金招牌"完美结合在一起，打造出"用咆哮的钢铁演绎无双乱舞"的业界新神话。它是急先锋也是问路石，不光是技术层面上的问题，市场营销策略提倡以较低成本消耗来开拓新市场，所以用试验品来探测市场的开发潜力理所当然。选择和BANDAI联合开发，是一条共同探讨，相互交流的择优途径。本作的核心制作小组依然是KOEI公司的ω－force团队，游[illegible]并不拘泥于动画原作的设定，而继承了[illegible]双系列的超现实表现手法，实现一台高[illegible]对一千扎古的壮观战斗场面。与以往"无双"系列最大不同之处在于，游戏中按×键是利用推进器冲刺，以获得机器人特有的速度感体验，并具有攻击判定，大大增加了爽快感。整体的系统上来看，基本是"机战配无双"，新意中沿袭着传统，机体、驾驶员成长、强化配件，换乘系统与无双的固有技、装备技、常规打击技、无双技等相结合，就

X360	本刊译名：高达无双			CERO A
	BANDAI	7800日元	2007年12月27日	
动作育成	HD	国际版	1-2人	1439KB

天下无双·武者顽太无



我赞誉它为天下无双，就知道它是类似于吕布、前田庆次一类的角色。作为最终隐藏机体，具有完全超越其他机体的实力。它的主要武器是一把　刀+一把十文字枪，独步天下，自带钢体效果，无受创硬直，再配合极大的攻击范围，使出C4的时候，好像一台范围涉及全屏的收割机，一般此招使用两次就能制压一个据点。SP攻击也无比强大，就是周泰+庞德的精华浓缩版，瞬杀敌人只在顷刻之间。

异星的霸者·THE O



自带刚体效果，攻击基本不会被中断，伤害输出特别高，加上两只隐藏机械臂，武器共4把光束剑，招式霸气。但动作很慢，冲刺攻击是接近敌人的主要手段，而且范围广、可破防。12方的制压力也不错，一套招式下来威力可观。LV1 SP攻击是光束剑乱舞，距离稍短，但全部命中的话，相当厉害。LV2 SP攻击是追加了激光枪的射击，LV3 SP的突击也比较好控制，毕竟体积大牵扯范围很大。

月光之蝶·TURN A高达



说实话，TURN A高达的性能并不高，招式方面也没太多出彩之处，只有冲刺攻击和C4值得一提。但冲刺攻击收招时间很长，推荐配合C4一起使用，C4的性能虽然出色，但攻击力实在是很低、很低。C3比较适合单挑，却需要一定的控制力。LV1 SP攻击是空中轰炸，主要是使敌人比较难防御，再用LV2 SP攻击的双链球来重创敌人。LV3月光蝶虽然华丽，但威力不高，不过持续时间还可以。

钢铁女王·卡碧尼(白/黑/橙)



卡碧尼招式全面，出手非常快，12方性能超群，3方要是控制得好，能轻松形成连击，就是攻击力较弱。本机和其他机体的最大不同是搭载了浮游炮。而只有C4和SP攻击才会使用浮游炮，C4是360度的全范围攻击，非常非常好用，冲刺攻击的出手很快，一般都会占得先机。LV1 SP攻击是发动浮游炮进行攻击，性能没得说，LV2 SP攻击跳跃斩比较考验操控技术，LV3 SP攻击性能也很好。

白之流星·RX-78高达



它是本作的主角机体，易上手，性能中上，招式中规中矩。12方很好控制。主力技依然是C4，单挑、清兵都适合，招式感觉和真·三国无双5中的刘备比较像。C3也很不错，两连斩后使用肩扛式火箭炮，能吹飞敌人。LV1 SP攻击是光束矛的连刺，性能不错，就是持续时间稍短，LV2 SP攻击是链球的大范围攻击，值得信赖，LV3 SP攻击是一排齐射，威力颇高，适合群战。

狙击之王牌·Z高达



Z高达各方面的能力很平均，整体来说没有高达好上手，C2的扫射攻击能牵制敌人，也可以用来取消冲刺攻击，C3的性能比较差，感觉还不如用12方。C4也是主力技之一，扫杂兵的效果很不错。LV1 SP攻击是光束枪连射，虽然连贯性强，但主要是浮空攻击，这样一来伤害输出就弱了很多。LV2 SP攻击基本就是突击用的，LV3 SP攻击威力很强，撞击全中的话，效果很不错。

无畏的重炮手·ZZ高达



ZZ高达的攻击力和范围都相当惊人，但攻击频率和出手速度都很低，所以“斗争本能”这个技能对它来说相当重要，在受到攻击时不会出现硬直，否则攻击一被中断就会被打得毫无还手之力。它的C技在斩后都会追加导弹攻击，实用性不强。LV1 SP攻击很好用，几乎能媲美飞翼0的SP攻击，LV2 SP攻击的散弹攻击就不敢恭维了，LV3 SP攻击的却非常实用，极大的范围和威力。

极速回旋刃·夏亚专用勇士



客观来说，本机能力很不错，也很容易上手。大范围的回旋剑攻击，而且速度也很快，就像一台切割机。冲刺攻击的突击效果非常好，回旋刃在群战中行走游刃有余。C2出手快，简单方便。C4则是绝对的主力技，连续的回旋刃超级爽快。SP攻击则也是回旋刃连击，LV1和LV3的SP攻击都是大范围的清屏攻击，在C4以后连上SP攻击是很不错的选择。

红色慧星·夏亚专用扎古Ⅱ



夏亚专用扎古的名气几乎无人能比，所以厂商对它的设计也是相当有特色，范围小但速度快，C技以腿技+射击为主。12方在单挑的时候效果不错，C2就是著名的升龙拳，虽然范围小，但一但打上，威力很不错。C3是回旋踢，吹飞技。C4是火箭炮轰击，连续性强，很有牵制力。LV1 SP攻击就是黄忠的回旋斩，LV2是飞翔脚，但不好控制，LV3就是一击齐射。

高达后继者·高达MKⅡ(白/黑)



MKⅡ继承了高达的正统设定，在各方面都非常中规中矩，冲刺攻击非常实用，配合出色的12方后，用冲刺攻击取消会觉得很爽快。C3是突进技，虽然距离不足，但能破防。C4则是主力技，连砍后用肩扛火箭炮轰击，能将敌人吹飞，落点小但爆炸范围不错。LV1 SP攻击是浮空突进连斩，这是对BOSS的有效攻击手段，至于LV2和LV3都是乱射，除了清兵没什么用处。

无双乱舞，全新王者之风上演！

出现了科幻味道十足的无双作品。在PS3强大机能的支持下，笨重的机器人也能像无双武将一样将打斗的魅力展现得淋漓尽致。机体也和武将一样，根据不同的能力设置分为几种类型，八面威风的卡碧尼、灵活机动的百式、武艺卓绝的神高达、百发百中的飞翼高达零式，最具代表性的则是天下无双的武者高达。大开大合的招式，二段无双后撞击带有类似铁甲手的设定，无比霸道的无双技，完全可以将其看成一名无双武将，武器配备的是极具东瀛特色的冷兵器——十文字枪和刀。本作中机体整体招式设定上还是主要以近身打斗为主，射击类武器从威力和性能上来看，则适用于牵制、辅助攻击，少数机体除外。通过PS3无与伦比的表现力，将动画原作中，诸多名扬四海的经典必杀技一一重现，高达的流星锤、Z高达的光束军刀反射攻击、飞翼高达0式的自转式开炮、神高达和尊者高达的石破天惊拳，干净亮丽的高清晰游戏画面，将机体刻画得相当细致、到位，整个战斗过程酣畅淋漓、豪不拖沓，打击感在继承无双系列的优良传统同时，也恰到好处的把握了机体的重量感，十分舒服。高达无双特有的宇宙战场可谓大放异彩，和战国无双系列的城内战一样，宇宙战的空间感营造的非常成功，以360度的方式来呈现战场与远景，近距离的战斗则维持同一平面，卡碧尼的浮游炮在施展的时候那种追踪感和位置感十足，可以说还并未完全施展的PS3机能，已经足以让我们体验次世代主机的强大冲击波。核心系统和战国无双2可谓一脉相承，SP槽（无双槽）也分为三段，每一段的攻击表现形态各有不同，蓄满三段SP槽，大多数机器都是施展大面积远程激光攻击，威力虽不可与战国无双2的虎乱3相提并论，但辐射面之广也使得其实用性大增。技能系统同样也是本作的关键所在，从某种程度上直接决定了机体的战斗力，为了提高配件的存在价值，本作将部分强力技能设计为将三个特定配件组合起来才能获得，例如“SP攻击强化”，能大幅提升SP攻击的威力，类似战国无双系列中的虎乱技能；而“ハイテンション”是自身习得技能，能在非濒死状态下发动强化SP技，类似皆传技能；“流派·东方不败”则是固有技，在剩余体力值越少反而攻击力越大，很有破釜沉舟的意味；“斗争本能”在受到攻击时不会出现硬直，这个功能类似真·三国无双系列中著名的装备道具铁甲手。毫无疑问，高达无双开辟了一个新的无双领域，给我们带来别样的感受和新意，虽然它的完成度并不算高，但它留下了极高的上升空间，期望它的续作以优良传统的表现不负众望，回馈广大的无双FANS和高达FANS。





←↑游戏中最强的隐藏机体，也是最终BOSS机，战斗力完全凌驾于其他所有机体之上，绝对的王者。

痛并快乐着

——让玩家抓狂的变态游戏设定



随着高清时代的来临，游戏给我的视觉冲击已经足够了。看看PS3和Xbox360上的一些大作，即时演算的效果简直与CG无二，很多游戏也都对应5.1甚至7.1声道。不过在视听方面再怎么进步，于玩家看来并不是评判一款好坏的关键，游戏的内容和系统才是让玩家愿意玩下去的动力。相信玩家很少会因为游戏画面不好而气得摔手柄，大多数都是因为里面的变态设定和一些不合理的难度而产生搬盘的冲动。任天堂主机上的很多游戏都是不重画面而专注于创造诱人的系统，包括PSP近期的《勇者别嚣张》和《啪嗒嘭》也是用创意取胜的典范。不扯得太远了，这一次我们打算把游戏中那些“惨无人道”、“令人发指”的设定归纳总结一下，玩家看了之后才会发现，原来大作中也有那么多变态的设定！　□文/小沛

Check! 北野武的变态游戏创作

1986年的12月10日，TAITO曾在FC上推出了一款由日本鬼才电影导演北野武监制的游戏，名叫《武之挑战书》。据说这个游戏非常之变态，据说当时在日本玩这款游戏玩得直哭的孩子不在少数。特别在游戏的结局画面时，屏幕上出现北野武的漫画头像，旁边写着一行字：“对这种游戏如此认真有什么意义呢？”



借用网友评论的话，“游戏在系统上还是要体贴一点，让用户感觉亲切，如果碰到那种设计得刁钻古怪的游戏，也确实用不着为它浪费时间。”

设定① 冗长的剧情　变态指数8

投诉原因　游戏剧情是挺重要的一个部分，大家在玩游戏时也都想知道这个游戏到底讲了个什么故事，但强制性逼着玩家看完的做法却不是很人性化。特别是对于很多中国玩家来说，满屏的日文或者晦涩的英文根本就看不懂，要想知道剧情完全可以找剧情攻略，所以在游戏出现剧情时就希望能够快点跳过去，赶紧进入正题。或者有的非RPG之类作品，本来剧情就无关紧要，却还是要逼着玩家去看，这就太说不过去了。此类作品的故事真的比较枯燥，即便是懂日文和英文的玩家估计也没兴趣读下去。这类的作品中还有两种最为严重的，其一是剧情特别长，每段都有个3、4分钟，或者每次按键只能跳过一句话，估计每到剧情出现的时候，玩家都会手忙脚乱一通。再就是二周目的剧情仍然不能跳过的，这类游戏的制作人恐怕是对自己的剧情太自信了，难道玩家在第二遍玩这个游戏的时候还想要认真看剧情才知道怎么玩吗？估计他们也没指望有人愿意再玩一遍。

造成后果　手柄的按键会在漫长的对话中寿命严重受损，玩家会在剧情发生时离开干点别的，性急的玩家干脆放弃这款作品。

典型作品　部分《机战》、《梦精灵星降夜物语》、《大神》、《最终幻想7 核心危机》

提名编辑　小沛、雪飞、荇菜、风林



剧情长到让人犯困



↑《FF7CC》的剧情倒也值得大家看下去。

←《梦精灵》中的剧情倒不长，就是按不过去。

设定② 频繁交待剧情　变态指数4

投诉原因　大家在看篮球比赛或者足球比赛的时候，一定不希望总是叫暂停然后插播广告吧，因为这会破坏比赛的流畅性，让人的兴致总不能连贯起来。那么玩游戏的时候也是一样，没打两分钟就来点对话和剧情也会让人觉得很不爽。此类游戏多是些角色扮演，当然也有些其他类型的作品也采用这样的方式来表述剧情。采用这种设定的原因无非是以下几种：第一，游戏的故事情节非常地曲折复杂，需要频繁地交代让玩家知道下一步的发展。此类作品如果故事编排得好的话，倒是还可以让人接受，特别是那些用CG动画来交代剧情的作品，更是让人期待着剧情的演出。不过这样的好作品实在太少了，大多数都是用粗糙的即时演算还有大量的对话来搪塞过去。第二种可能就是游戏的流程太短，需要用剧情和对话来使得游戏的时间加长。此种做法简直可以说是令人发指！难道游戏本身就没有诚意，还硬要加入对话和剧情来挑战玩家的忍耐底限吗？好在部分大作的故事情节比较引人入胜，否则就算是超大作，也会让人产生厌烦的感觉。



好故事，频繁讲。



↑好在《龙如》的剧情还不错。

造成后果　频繁出现剧情的后果不见得都是不好的，但如果遇到烂作品，那么游戏的流畅度将会受到莫大的影响，以至于让人没有兴趣。

典型作品　《合金装备》系列、《龙如》系列、《纯真传说》

提名编辑　北斗、雪飞、著子

设定③ 仅有一周目流程 变态指数3

投诉原因 其实很多游戏并不需要有什么二周目，所以这个只有一周目游戏流程的设定仅适用于那些需要二周目却没有的作品。众所周知，像《机战》类作品，玩家在进行一周目游戏后，根本连自己喜欢的那些机体都改造不完，更不要说是达成100%的完美了。在进行二周目甚至多周目时，因为改造的数据可以继承，因此每一遍都带给玩家不同的感受，成就感也更高。大家想一想，如果未来的某一作次世代《机战》做得非常华丽，机体多、隐藏要素多、故事情节好、画面音乐一流，但却没有二周目的继承，估计很多玩家的热情要因此而大打折扣了。好在《机战》之类的作品没有犯过这样的错误，因此到现在也广受大家的欢迎。现在很多游戏的系统都很复杂，主人公的成长在第一周目的时候很难达到圆满，包括繁多的收集要素也不是一次可以全部收齐的，因此这类作品都很应该设置一下二周目。否则对于那些追求完美的玩家来说就只能求助于金手指了。

造成后果 应该有却没有二周目的作品往往给人一种"未完待续"的感觉，这种缺乏成就感的设定很难满足核心玩家的雄心壮志。

典型作品 《最终幻想》系列、《勇者斗恶龙》系列、《圣女贞德》

提名编辑 著子、雪飞、小沛

再次游戏一如当初 继承只能在梦中





↑→游戏只有一周目不是什么错误，但让人意犹未尽的话就会显得有点遗憾了。这类问题都出在好游戏身上，差游戏没有最好。

设定④ 隐藏要素难发掘 变态指数5

投诉原因 任天堂出品的作品通常都是有很多隐藏要素，这令玩家在游戏中多了很多探索的乐趣。当然，不仅



↑没有攻略的话，有几个人知道所有隐藏要素的开启方法。

仅是任天堂，还有很多优秀的作品都在游戏过程中设置了很多隐藏要素供玩家来发掘，这都大大增加了游戏的可玩度。这些都是隐藏要素的优良之处，不过也有一些作品的隐藏要素设定非常苛刻，使得玩家单靠自己的摸索根本不可能发现，必须要查看官方资料才能全部找到。这样的作品实在是很不人性化，因为玩家在玩一款作品的时候都希望通过自己的努力来挖掘里面的一些隐藏要素，而不是必须有人在旁边教你才有可能做到。如果游戏中的隐藏要素是不可能通过玩家的判断来找到的话，那么这个游戏就像是有很多密码锁，玩家偶尔可能会碰对一两个，而要想全部找到就必须获得官方的答案。或许这类作品可以帮助官方攻略本增加销量，但非要玩家捧着攻略本来玩游戏实在是太不人道了。这种隐藏要素完全没有探索的乐趣，就看玩家是不是对它感兴趣了，否则可能很多人都会选择无视它，或者再去购买一个被迫入手的攻略本。

造成后果 逼迫大家购买攻略本，或者必须从官方获取相应的资料。发掘隐藏的过程变得非常呆板，完全没有乐趣可言。

典型作品 部分《机战》、《生化危机》系列、《合金装备》系列

提名编辑 北斗、小沛、风林



要想完美决非易事!

设定⑤ 存档地点稀有 变态指数7

投诉原因 相信很多玩家在学生时代都有过这样的经历：在某一个周末的下午，自己正在电视前打着某一个RPG作品。忽然，妈妈在厨房里对你叫道："快别玩了，饭已经做好了。"然后你听了会说："好的，不过稍等一下，我找个记录点。"然后你就要开始这个令人头痛的工作了，要么是中间的剧情太多半天按不过去，要么是记录点有限，而且还离自己很远，还有的是到游戏特定阶段才能自动存档的。当你折腾了半天还没办法记录时，在厨房里面的老妈一般都会冲出来对你说："你这个孩子！怎么这么不听话，叫你半天了，还在玩！"其实这会儿玩家的心里一定觉得特别冤枉，因为从一开始自己就很配合地要结



束游戏了，但就是因为存档地点不好找，白白浪费了很多时间，还被老妈臭骂一顿，这种窝火的心情估计很多人都有亲身体验。以前很多RPG都有这个毛病，现在这种情况稍微改善了一些，但也不是彻底消除。这里面可能有思考不周到的原因，但也可能是游戏需要。

造成后果 当有急事时不能马上停下游戏，最可能的后果就是导致前面的进度全部作废，或者被别人臭骂自己一顿……

典型作品 《最终幻想3》、《逆转裁判》系列

提名编辑 小沛、荇菜、龙马、蔬莱汁



↑千万不能死啊，存档点还远着呢！

设定⑥ 隐藏要素几乎没有 变态指数6

投诉原因 《机战》中的隐藏机体、《马里奥》里的隐藏道具、《最终幻想》里的召唤兽、格斗游戏里的隐藏人物等等，正是这些耐人发掘的东西，让玩家在游戏过程中可以找到更多的乐趣。如果这些要素全都没有，游戏仅仅就是一条主线，玩家只要通关便是完美，那么这样的作品肯定不会让人有兴趣再玩第二遍。说到这类的作品，其实还真不是小编们自己瞎说的，的确是有"忘记"加入隐藏要素的游戏，甚至还有知名的大作哦。不过我们在下面举出的游戏中也有很"无奈"的选择，例如《逆转裁判》。这个系列可是推理类的绝对经典，出色的创意加上曲折的剧情令无数玩家为之倾倒。不过，一个很现实的问题就是，有人愿意玩第二遍吗？即便有，你还能从中找到和第一遍一样的刺激感吗？其实如果在二周目内加入一些新的剧情，或者有什么新人物登场，乃至有一些新模式加入都可以令这个游戏更加出色。不过这仅是一家之言，对不对还要大家评判。

造成后果 游戏过程不用留心探索，通关之后也没有太多再挑战的必要，总之会令游戏的新鲜感大大降低，缺少惊喜。

典型作品 《超级机器人大战MX》、《逆转裁判》系列

提名编辑 零羽、龙马、北斗





不用大家多费心 就是没有隐藏的要素

←《逆转裁判》的游戏形式似乎决定了很难加入隐藏要素。

设定⑦ 游戏变态完成度 变态指数5

投诉原因 现在很多游戏都有“完成度”这个概念。也就是游戏会在每一个段落，或者游戏通关后显示你完成了整个游戏的百分之几。这个设定在很多游戏中都没有问题，例如你没有找到所有隐藏人物，没有走完所有隐藏路线，没有收集齐所有的隐藏道具等。依据收集这些有用的东西来评判游戏的完成度是可以令人信服的，同时也激励玩家再次挑战。不过有的作品实在是做得很牵强，明明是一些无关紧要的东西，却还影响到游戏的完成评价。在这里我们举一个比较偏的例子（太知名的怕被fans骂啦）：例如影像互动游戏系列的《茉莉花》、《雪割花》之类，明明完美结局就那么三个，还非要经历完剩下的几十个一般结局和坏结局之后才算完美通关，也才能够获得所有的人物设定画……难道打出所有的最佳结局还不够吗？

造成后果 所谓的游戏完成度会被玩家彻底无视，也可能导致玩家因此而不能收集齐所有的隐藏奖励，非常影响玩家情绪的设定。

典型作品 《古惑狼 泰坦》、《乐克乐克》、《茉莉花》、《雪割花》等

提名编辑 小沛、蔬菜汁、雪飞





↑《乐克乐克》中的隐藏要素很多，但有用的很少。

←本作中的隐藏要素不但没用，而且还很难得到。

设定⑧ 电脑作弊现象 变态指数7

投诉原因 喜欢玩《街霸》的朋友肯定有这样的发现，一些需要蓄力的招数，在电脑来讲是可以直接发出的。例如《街霸2》中古烈可以在前进的过程中突然发出一个手刀，或者明明是站着，却可以在你跳过去的瞬间发动脚刀……这就和真人对决的时候感觉不一样了，因为如果和别人对战时，如果发现对方使用的古烈在后退，或者蹲着，那么他肯定是在蓄力，我们自然不会傻到这个时候还要跳到他面前。那些苦于蓄力技使用缓慢的玩家肯定也会抱怨电脑的这一作弊行为，因为如果是两个相同角色对决的话，对于自己就太不公平了。还有就是一些竞技类的游戏，电脑一方完全没有熟练度一说，想多厉害都可以，有时候还会出现一些用手很难控制出来的动作。难度高并不是这个设定的问题所在，而是电脑能够做的，我们却做不出来，这就有点让人心理不平衡了。

造成后果 放弃和电脑对战，还是与人斗其乐无穷。这类作品缺乏一个人游玩的乐趣，多数要和别人一起玩才会全心投入。

典型作品 《街霸》、《雀三国无双》

提名编辑 雪飞、小沛

游戏一定要用这种方法来证明电脑强吗？



↑电脑的出招可谓随心所欲，想多厉害都可以。



↑玩过这个游戏的人还敢说自己会打牌吗？

设定⑨ 游戏难度太变态 变态指数8

投诉原因 当一个游戏你就是打不过去的时候，你通常会采用什么解决办法？找人帮忙？用金手指？还是放弃……找人帮忙很难实现，除非你在类似于《电软》这样周围都是游戏爱好者的环境中。而用金手指的话，游戏一下子就变得没有挑战性可言。放弃？太可惜了吧？说来说去，这类游戏都是“菜鸟们”心中永远的痛。要是这个游戏不好也就罢了，万一是个千载难逢的好游戏，就是因为难度太高而无法顺利进行的话，那不就是让人郁闷到死吗？其实一个游戏就应该设计出多种难度选择，高手们当然可以在高难度下尽情发挥自己的本领，而初级玩家也能够有体验大作的机会。如果一味只是追求游戏的挑战性，而忽略了大众娱乐的基础的话，那么这个游戏的好坏先不说，销量都会受到很大的影响。难度高其实还是一个方面，选择不同难度的关卡长度不同，也是一种变相提高难度的表现。

造成后果 游戏通关不能，或者使用金手指彻底将难度降为零。一个容易让高手开心而菜鸟失望的极端设定。

典型作品 《魔界村》系列、《洛克人》系列、《魂斗罗4》

提名编辑 小沛、蔬菜汁、雪飞





↑这是系列最高难度的《魂斗罗》！



↑《魔界村》一直是菜鸟不敢碰的。

设定⑩ 游戏流程太短 变态指数6

投诉原因 上午高高兴兴花400块钱买了一个正版游戏，一个下午就通关了，不知道此时你的心情如何。是会因为通关而高兴？还是为这钱花得不值而懊恼？估计大多数人会选择后者。还有，一款知名大作提前一年就公开了制作计划，可当玩家终于拿到这款游戏时却仅仅用了2个多小时就打穿了。你会为自己的神勇而欢呼？还是为这一年的期待而悔恨呢？估计答案还是后者！游戏终归是一种商品，玩家买回来就是为了让自己可以享受到较长时间的快乐。相对于上千块的电脑应用软件来说，其实游戏软件的价格是不菲的。大家想想看，一款电脑操作系统我们几乎天天用，从开始到彻底淘汰怎么也要6、7年时间，甚至更长。而游戏则不然，能让我们玩一两个月的简直就是凤毛麟角，而最过分的也不过1、2个小时。不过游戏能让我们感到快乐，系统软件和它作用不同，价值或许不能够准确衡量。但是如果流程太短的话，难免会让人有种上当受骗的感觉。



↑《勇者别嚣张》的通关时间大约在1小时之内。

造成后果 让人产生想找游戏店退货的冲动。或者只能用反复游戏来弥补它对自己造成的心灵创伤，以及被迫开始期待续作赶紧推出。

典型作品 《勇者别嚣张》、《暴风传说》

提名编辑 雪飞、蔬菜汁、薯子



设定⑪ 机关提示太复杂 变态指数5

投诉原因 这个设定和难度无关，有些难度并不算太高的游戏就是因为机关太过复杂而让人非常头痛。举一个简单的例子，就是《鬼武者》中写满了“火星文”的牌子，单独想要解开这个机关的话会让人疯掉的，必须要找齐所有的“译文”才行。诸如此类的机关令游戏的过程会遇到很多阻碍，要是难度适中的还好说，如果是遇到很难的机关导致玩家在这里卡关，那就太让人郁闷了。《宝岛Z》是一个全部由各类机关所组成的探索解谜游戏，在游戏初期让人欲罢不能，而越到后面就开始让人郁闷了，每一个机关都非常复杂，而且没有丝毫的提示，完全靠玩家自己去领悟，相信很多耐心稍微差一点的玩家会彻底崩溃掉，或者干脆去找攻略了。游戏中出现机关可以丰富游戏的内容，让玩家



↑这个游戏当初折磨了多少人啊！

在通关过程中找到新鲜感，并在解开机关之后获得一定的成就感。不过机关的难度一定要把握适中，如果太变态的话就会造成玩家的困扰，从而打击玩家的自信心。

造成后果 太难的机关只是摧残了写攻略作者的脑细胞，而一般玩家很少有愿意彻夜不眠去琢磨一个机关的解法。而且忙活了半天，只是解开了一个机关，估计疲劳感远远大于成就感。

典型作品 《宝岛Z》、《放浪冒险谭》、《古墓丽影》系列

提名编辑 PERFECT、小沛、龙马、蔬菜汁、荇菜



挑战你的大脑判断极限！

设定⑫ 战斗画面时间太长 变态指数7

投诉原因 很多玩家都记得当初玩《最终幻想8》的情景吧？当大家初次发现新的召唤兽时都会觉得非常激动，迫不及待想要来场战斗，然后好好欣赏一下召唤兽的战斗画面。不过当你经历过几十场战斗之后，估计召唤兽的选项就不想再碰了，因为每次都要被迫欣赏长达将近一分钟的战斗画面……还有以前的很多《机战》系列，每一次战斗都要被迫观看战斗动画，后来才改进为可以提前关闭动画，或者在动画中途按掉。战斗画面做得华丽一点绝对是值得称赞的，但如果强制玩家必须看的话，就和冗长的剧情没什么两样了，都是会让人厌烦的。而且战斗画面变化很小，基本上都是重复的动作，不能按掉的话绝对会产生审美疲劳。或许是制作人认为自己精心设计的战斗场面实在很辛苦，希望玩家在游戏的时候可以好好欣赏，不过就是再精彩也有厌烦的时候啊。

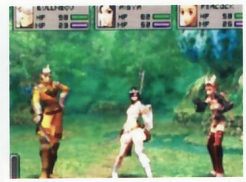




造成后果 害怕进入持久战，总是会尽量选择动画较短的攻击方式。慢慢对战斗产生厌烦情绪，最终懒得再去碰这样的作品。

典型作品 《最终幻想8》、早期《机战》、《ASH》、《狮子战争》

提名编辑 风林、蔬菜汁、龙马



↑《ASH》中的超长战斗画面曾令写攻略的雪飞十分头痛。

设定⑬ 内容太血腥 变态指数5

投诉原因 血腥并不是游戏不能够接触的领域，不过关键是要看这个游戏是因为什么而血腥。如果完全可以做得温和一点，却非要那么血腥的话就会令人反感。或者把一些血腥的场面做得过于恶心，让人觉得反胃等等。像《横行霸道》系列，里面可以随意对路人开枪等，不过画面做得还算干净，也没有对血腥场面过分地细致描写，所以玩家还不会对这个游戏特别反感。另外像《生化危机》之类，因为对象不算是正常的人类，而且也没有什么变态的杀敌方式，因此它的血腥就是为了烘托游戏气氛，同时也做得恰到好处。至于反面例子，譬如《御姐玫瑰》系列。这个游戏似乎主旨是让大家欣赏美女，但为什么非要把游戏做得那么血腥呢？不但敌人恶心、残暴，主人公也会满身是血，真是让人搞不懂这样的设定到底是为了满足什么人的变态心理。至于《侠盗猎魔》，其实基本上还是个不错的游戏，只不过在血腥方面控制得不太理想，于是还是会有人觉得不舒服。

造成后果 过分变态血腥的游戏是不健康的，即便心智发育健全的成年人也会觉得恶心。建议大家还是少接触这类游戏比较好。

典型作品 《侠盗猎魔2》、《御姐玫瑰》系列

提名编辑 小沛、北斗、龙马、风林、蔬菜汁



暴力也要讲究美学，血腥不是主流。

↑为了暴力而暴力的作品令人反感，为了需要而暴力的作品就是经典啦。



→美女和血腥融为一体，够变态！

设定⑭ 内容偏色情 变态指数4

投诉原因 对于这类作品，大概男性玩家不会太反感吧。的确，现在人们的思想观念已经没有早前那么禁锢，在正常范围内的“性感”都是可以接受的。而且现在游戏中的女性角色都是越来越漂亮，穿得也越来越暴露，这种大趋势是明摆在人们眼前的。不过以性感或者偏色情的内容为主旨的游戏或许就不是那么受人欢迎了。首先，此类游戏的内容大都不怎么丰富，不会出现情节曲折的大部头作品，而是限制在一个小圈子里，就是围着美女打转。其次，游戏性差，基本不会有操作技巧的严格要求，也没有比较丰富多变的系统。特别是当大家在探讨游戏的时候，似乎这类游戏没有什么可以深度发掘的，话题也大多数摆不上台面，玩久了会有低俗的感觉。说到这类游戏的代表，就是《死或生》系列了。其格斗系列存在的不平衡一直很严重，但每一代的进化却仅限于画面和人物的性感服装。而沙滩排球系列更是明目张胆，当人们没了新鲜感后，会发现这类游戏实在没有什么游戏性可言。

造成后果 实在不推荐青少年玩此类游戏，其内容导向完全针对成人，看看坂垣伴信的性骚扰案就知道。

典型作品 《御姐玫瑰》系列、《死或生沙滩排球》

提名编辑 著子、小沛



成人要素肆意渲染，性感也会反感。



↑想看美女的话，玩游戏可能是一种可以互动的另类体验，大概就是因为这一特点，所以才备受青睐。

设定⑮ 遇敌过于频繁 变态指数6

投诉原因 这种烦人的设定大多出现在“踩地雷”式的RPG作品中，因为敌人的出现都是随机的，如果当初制



作人有意将战斗频繁化的话，那么玩家就会在后来玩游戏的时候觉得特别烦了。游戏过程中的遇敌率其实对于游戏流畅度影响还是很大的，如果时间太长可能会令人觉得无聊，特别是需要练级的时候，半天找不到一个敌人也是挺烦的。不过相比遇敌时间太长，遇敌过于频繁更令人难以接受。在知名大作中，这类现象最为明显的就是《最终幻想》的最初两作了。其实这个游戏的流程并没有多长，但因为差不多每走两步就会进入战斗，所以这个游戏的时间硬是被拖成了原来的3、4倍时间。而且后来的几次复刻也没有解决这个问题，包括最新的PSP复刻版。遇敌过于频繁的设定在当前的一些游戏中已经不多见了，即便是“踩地雷”式的RPG作品，其在遇敌战斗方面也都会尽量保证游戏的流畅度，老是进行战斗的话，那就不如做成动作游戏算了。可惜像《最终幻想》之类的重制作品却没有修正这类问题，让玩家在重新玩的时候依然要硬着头皮去杀敌。

造成后果 整个游戏时间基本都被战斗给霸占了，导致游戏主线进程缓慢，探索每一个区域都变成一件令人非常头痛的事。

典型作品 《最终幻想1&2》（包括以后的复刻版）、《神来》

提名编辑 雪飞、龙马、北斗



设定⑯ 需要和其他主机联动完成游戏 变态指数7

投诉原因 很多人玩游戏都想追求完美，哪怕难度非常高，或者需要花很长时间。不过有的游戏在隐藏要素的设置上甚至与难度无关，而是需要你拥有好几台主机才行……这类作品基本都是掌机游戏，而且大部分都是任天堂的平台。有的需要两个掌机之间联动，有的则需要掌机和家用机联动。需要和家用机联动的可能会稍微好一点，起码你自己就可能拥有。但需要两台掌机的，恐怕你就只能求助于别人了，因为一般是很少有人会拥有两台相同掌机的，起码大部分是这样。厂商发售这种类型的作品，所选择的肯定不是名不见经传的小制作，而是那些具备提升主机销量的大作，再加上有联机的设定，估计这些游戏真的为主机的普及做出过贡献。不过对于广大的平民玩家，这样的设定就令里面的隐藏要素彻底石沉大海了，于是也有部分电脑高手制作出了类似386版《口袋妖怪》之类的破解游戏。不过，看来这个设定也是少数几个我们可以自己“解决”的。

造成后果 千方百计寻找有和自己相同主机的人，或者干脆狠心去购买对应的硬件。要么无视原版，等待破解版的出现。

典型作品 《山脊赛车DS》、《怪物猎人P》、《口袋妖怪》

提名编辑 小沛、薯子、PERFECT





↑《怪物猎人P》是少数需要跨机种联机的作品。

←《口袋妖怪》系列一向是这类作品中的典范。

设定⑰ 花钱买隐藏要素 变态指数2

投诉原因 这里说的花钱可不是游戏中的虚拟货币，而是真真正正的RMB！出现这种状况就是因为网络的发展普及，以及全新防盗版理念的诞生。网络的普及对于游戏是个素质提升的好机会，许多支持网络对战，以及联网合作的游戏都非常受欢迎。而对一些不适合网络对战的作品，厂商也会考虑利用网络来增加游戏的内容。另外，盗版的横行一直是各国屡禁不止的难题，而有了网络的认证和付费下载之后，也成为了当前最有效的防盗版措施。于是，需要上网付费下载的游戏也谈不上是非常让人难以接受，反而是一种倡导保护正版的积极做法。以前大家花几块钱就能玩到的游戏，有很多都不去珍惜。而现在仅仅要获得一些隐藏要素，或者是新的地图、关卡便要付费，估计很多人一开始都不太习惯。其实这才是理性的消费观念，与其花少量的钱买一大堆不想玩的游戏，还不如仔仔细细地研究一款的好。

造成后果 继续增加游戏的投入，或者接受玩不完全版的现实，也可以帮助玩家养成慎重对待游戏的习惯。

典型作品 《皇牌空战6》、《使命召唤4》等大多数360游戏

提名编辑 风林、七曜





←↑花钱购买隐藏要素是游戏厂商的全新营销模式，大家只能适应了。

设定⑱ 一个游戏分两半 变态指数6

投诉原因 本来很完整的游戏，偏偏要分成一个是正统系列，一个是剩余资料的补完。这么说好像有点笼统，最典型的例子就是“无双”系列，“猛将传”基本就是包含了正统作品的所有内容，另外又加入了一些新人物或者新模式。起初的“猛将传”都是直接进入游戏的，算是真正的“完全版”，而后来可能是怕玩家有受骗上当的感觉，于是要进入猛将传的部分模式还必须有正统作品光盘的引导，但其实大家心知肚明，要是后面这张盘里的资料不全，那么前面的引导根本不可能连资料一起传输过来。说白了，猛将传还是完全版，只不过需要引导是为了别太影响前作的销量罢了。此类设定是由《真三国无双》给发扬光大的，也有不少大作后来都采用了这样的模式。说实话，这种做法真是挺黑的，先让大家买个不完全版，然后再出个完美的版本再骗一次钱。如果不是某些作品需要引导，否则真的没有着急先买第一张的必要。

造成后果 久而久之，期待“完全版”推出成为了玩家的习惯，除非这个游戏非常优秀，否则真的懒得去买之前一个试验性的版本了。

典型作品 《无双》系列、《王国之心》系列、《最终幻想12国际版》

提名编辑 七曜、风林、雪飞





↑如果新加入的部分有很多新要素的话，玩家还是可以接受的。

←无双系列的这一做法虽然明显是骗钱，但也被玩家接受了。

设定⑲ 续作只是更新资料 变态指数5

投诉原因 好容易盼到了续作的推出，不过发现所谓的新作除了数据等资料略有改变外，其余都没有太多变化。这个变态的做法和把一个游戏分成两部分出差不多恶劣，只不过这种都是以续作的形式推出，表面上是彻底超越前作的，实际上却是修改版。这类游戏当然也不能都说是偷懒，因为某些游戏的类型就决定了其续作不可能实现翻天覆地的变化。例如一些格斗游戏，在续作中会对前作不断完善修改，直到做出一个完美的作品。还有一些球类游戏，除了画面提升外，就是球员的资料更新。这些游戏的续作还是可以接受的，而有些作品明明可以有很大的改变，却非要仅仅更新一点点东西，然后冠以“续作”的头衔来骗钱。其实这种变态的设定怎么看都是和骗钱分不开的，明明还没有好的创意，同时觉得前一作似乎还有挖掘的潜力，于是稍做修改又开始卖钱。我们很理解现在制作游戏的花费很高，但这样的手段只能让玩家慢慢开始失望，损失的最终还是厂商的信誉，和系列的号召力。

造成后果 一个游戏系列可能因此而丧失广大玩家对于续作的期待，这种表现姑且可以看作是厂商江郎才尽的开始，如果不及时改正，这个系列也将面临没落。很可能直接影响到以后续作的销量。

典型作品 《合金装备OPS+》、PSP版《山脊赛车2》、早前的部分《三国志》

提名编辑 北斗、小沛、雪飞

↓买了《山脊赛车2》之后，前作就完全没有玩的必要了。





↑这个游戏曾令北斗大为失望，虽说游戏质量还算不错。

设定⑳ 抄袭、模仿 变态指数6

投诉原因 有道是“天下文章一大抄”，有的人会抄，那它就是文豪，写出的自然也是千古传颂的美文。如



果不会抄而瞎抄，那就是初学作文的小学生，或许有可取之处，但大多没有吸收到别人的精髓。最后如果抄得太过分，那么就没必要玩这个作品了。例如有人曾经说：“《银河战士》怎么和《恶魔城》那么像啊？”这说明什么？五十岚孝司成功了。不但将别人的优点纳为自用，而且各方面都更为出色，光芒甚至超过了他所学习的对象。而当初《战国BASARA》刚刚推出的时候，大家明显感到这个游戏是在模仿“无双”系列，好在《战国BASARA》有自己的一些特点，即便是学，也没有让人觉得太过分。比较失败的作品我们大多数已经记不清名字了，因为这类作品太没有新意，每一处细节都是粗糙的模仿，就好比《任天狗》卖得不错，紧接着就出现了一大批效仿的作品，而其素质的低劣已经不是一般严重了，实在让人倒胃口。

造成后果 如果模仿得好，那么将会诞生出一个新的优秀作品。如果模仿得不得要领，那么做出来的游戏就是令人反感的四不像。

典型作品 《恶魔城》、《战国BASARA》、《混沌军势》、《源氏》、《古惑狼赛车》

提名编辑 荇菜、风林、薯子、雪飞



←《恶魔城》是借鉴最为成功的。

设定㉑ 视角不舒服 变态指数7

投诉原因 以往的动作游戏以2D的居多，那时候也有所谓的视角问题，例如拖动版面时离前面太近等，或者人物比例太大，显得空间比较局促。而现在的动作游戏、或者有动作要素的其他类型作品很多都是3D的，视角问题也就越来越严重。例如视角太过俯视，看不清周遭的环境，又或者视角太过平视，根本掌握不好敌我之间的距离。甚至还有些需要自己来调节视角的游戏，整个游戏过程会显得手忙脚乱，很难找到合适的角度等等。另外还有一种比较令人讨厌的视角设定，那就是出现在《灵魂能力 传奇》中的锁定系统。这个游戏里面的锁定是自动的，然后需要玩家按A键来切换锁定的目标。一旦锁定一个目标后，玩家的视角就会以锁定的敌人为中心，而且当某个敌人突然靠近你后，目标锁定会一下子转到那个人身上，视角当然也会转变。怎么样，听着就晕吧？玩起来更是折磨啊！我和荇菜当时都有摔手柄的冲动。为什么这些游戏就不能跟《战神》之类的学学呢？



↑期望越大失望就越大，这个游戏或许没那么糟。

造成后果 视角问题会造成玩家在游戏中不能分辨自己的位置，如果转换频繁的话，也可能会让玩家头晕恶心。

典型作品 《源氏2》、《圣剑传说4》、《灵魂能力 传奇》

提名编辑 小沛、雪飞、荇菜、薯子



设定㉒ 故事情节太扯淡 变态指数2

投诉原因 一开始我们曾经列举过剧情太长按不过去，或者是在游戏过程中老是频繁的介绍剧情等，但如果以上两点再加上这个“故事剧情太扯淡”的话，那基本上玩家可以彻底崩溃了。此类作品的范围比较宽泛，其实很多游戏都可以算作其中，例如剧情天马行空不知所云的，要么就是故事本来很简单却硬是要加入一些无聊的事件，还有一些人物关系特别复杂根本理不清。反正就是指那些剧情无聊，又臭又长的作品。现在很多的二流RPG几乎都有这个毛病，故事纯粹胡编乱造，没有丝毫的吸引力。或者雷同的现象也很严重，让人觉得还不如像早前的游戏那样基本不用设置过多的对话，仅仅在游戏系统上下功夫就可以了。现在每年都有几百款游戏推出，而其中有大量剧情描述的RPG类作品也不在少数，要让这么多的作品都有一个非常优秀的故事当然是有些强人所难。所以如果故事并不算出色的话，还不如将游戏做得简洁一些。



↑杂烩作品的剧情通常也是杂烩。

造成后果 剧情太烂的干脆通篇都被无视掉，而剧情太晦涩的也容易让玩家根本弄不清讲了什么事情，建议这些作品应该学习任天堂。

典型作品 《异度传说》、部分《机战》

提名编辑 雪飞、零羽、蔬菜汁





设定㉓ 死掉就要重来 变态指数8

投诉原因 在FC时代大多数作品都是死掉就要重来，到后来有了密码存档以后，玩家便觉得是进步了一大截。不过现在的玩家要求就更高了，例如在什么地方死掉，就希望从什么地方重新挑战。这其实也不算是玩家们越来越懒，而是游戏的流程越来越长，一旦不小心死了就要从上一个记录点开始实在让人无法接受。例如有人在玩游戏时很有自信，连续玩7、8个小时的《最终幻想》都没有存档，结果在进入BOSS战时一不小心失败了，那么他就要勇敢去面对前面打的进度全部作废的残酷事实。或许这些游戏需要稍微改一下，像《生化危机》那样，一旦失败可以自行选择是从死掉的地方从新开始，或者是退出彻底重来。否则玩家由于不小心的失误却要承受如此巨大的损失实在是太郁闷了。或许有人会说，养成勤记录的习惯就可以避免此类惨剧的发生，但如果遇到《灵魂能力 传奇》这种中间根本没法记录的呢？还是制作人反省一下吧。

造成后果 一旦丢失很长时间的进度，估计大多数玩家在近期之内都不想再碰这款游戏了。短时间的话，也会让人郁闷一会儿，总之就是很烦。

典型作品 《灵魂能力 传奇》、《最终幻想》系列、《机战》系列

提名编辑 小沛、著子、零羽





↑游戏就是为了娱乐，非要死掉重来的话是不是有点打击玩家的积极性啊？设计还是体贴点好。

设定㉔ 迷宫太复杂 变态指数5

投诉原因 迷宫类的游戏比较有探索的乐趣，不过要是出现一些特别复杂的迷宫就比较令人头痛了。因为本来游戏进行得挺顺利，结果却因为一个迷宫半天走不出来，就会令人非常扫兴。例如早期的MD版《吞食天地3》，前面的游戏过程还算是比较顺利，而到了后期的迷宫竟然出现了必须按照特定路线行走的无限层数设定，相信很多人都是玩到那里就放弃了，而且当时网络还不普及，游戏的攻略很难找。到了后来，迷宫类的作品层出不穷，难度也没有什么减弱，不过好在这类游戏的系统越来越成熟，不至于让你在迷宫中彻底被困住。但是有一点相信大家都是有着相同的感受，那就是迷宫类的游戏不适合长时间地玩，因为老是在那里转来转去特别容易感到厌烦，除非迷宫设计得很有意思，而且里面的敌人种类丰富，可以获得的宝物也够多才行。像是某些非迷宫类的作品，在游戏过程中偶尔加入一点迷宫的要素可以起到调味的作用，要是太复杂的话，味道就坏了。

造成后果 被迷宫严重摧残，丧失玩下去的勇气。或者在特别复杂的迷宫中被困住时，就只能求助于攻略了。

典型作品 《勇者斗恶龙》系列、《不可思议的迷宫》系列

提名编辑 雪飞、著子、北斗





↑→地图的设计肯定花费了制作人不少心思，但玩家是不是觉得有趣就要看他们的运气了。

设定㉕ 获得宝物的几率太低 变态指数6

投诉原因 当一个箱子的出现几率为百分之一，而里面的贵重物品出现率又是百分之一，那么你在进行一次游戏可以在此获得该物品的机会就是万分之一，也就是玩一万次才能获得一次。而像《最终幻想12》比这个还要严重，一些非常稀有的物品出现率最低能到百万，或千万分之一，而且这些地点在游戏中还只能去一次。为了获得隐藏物品，玩家就要不断反复地读档，可谁能真的玩一千万次呢？记得当初写这个攻略的编辑将这个设定骂了个狗血喷头，因为写这个攻略居然必须用金手指才能顺利得到这些道具，真不知道那些不使用金手指的玩家会不会发现这些东西。可能《最终幻想12》是最明显的例子，而其他一些游戏也存在宝箱里的东西是随机出现的问题。大概是制作人学习了网游的一些理念，又或者他们想让玩家的探索过程充满未知因素，不过要是随机得太过分的话，那无疑是给游戏过程增添了很多麻烦，非但起不到增加乐趣的效果，反而会让人知难而退。

造成后果 玩家可能会放弃这些变态的道具。或者干脆用金手指直接调出来了事，反正靠人品太难了。

典型作品 《不可思议的迷宫》、《最终幻想12》

提名编辑 荇菜、雪飞、著子





↑《最终幻想12》的宝物是出了名的出现几率低！也是逼玩家不得不使用金手指的少数游戏之一。

设定㉖ "钱"太少的游戏 变态指数6

投诉原因 很多游戏都有为主角升级装备的设定，而购买这些装备就需要"钱"。一般来说，消灭敌人或者寻



找宝箱，以及变卖没用的道具都可以获得金钱，于是大多数作品只要稍微注意一下就不会有钱非常不够用的困扰。然而某些作品则不然，获得的金钱数量基本是固定的，然而需要花钱的地方又非常多，这就让人很头痛。相信不用我说，很多玩家马上就会想到《机战》系列。《机战》中的主角通常一次只能选择使用一到两个，然而玩家可以使用的机体却多达几十个。这些机体中有大约四分之一是要频繁地被派上场的，不升级行吗？而且这个游戏一旦有人阵亡，那么下一关也不是自动复活，还需要花钱修理，真是到处都需要钱。然而这个游戏又不像其他作品，每关的敌人数量有限，使用"幸运"之类的精神指令也没有什么太大的收获，而且这系列更不存在探索的要素。于是玩家只能用每关可怜的收入来养活这么庞大的机器人部队，其艰辛非一般游戏可比啊！不过话又说回来了，如果《机战》系列的钱太多的话，可能也就没有挑战的乐趣了。

造成后果 对于fans来说，只有进行多周目来弥补这个缺憾。而对于只想要玩一遍的玩家，估计还是要借助金手指来为自己创收了。

典型作品 所有《机战》作品，以及类似的高达类战略游戏

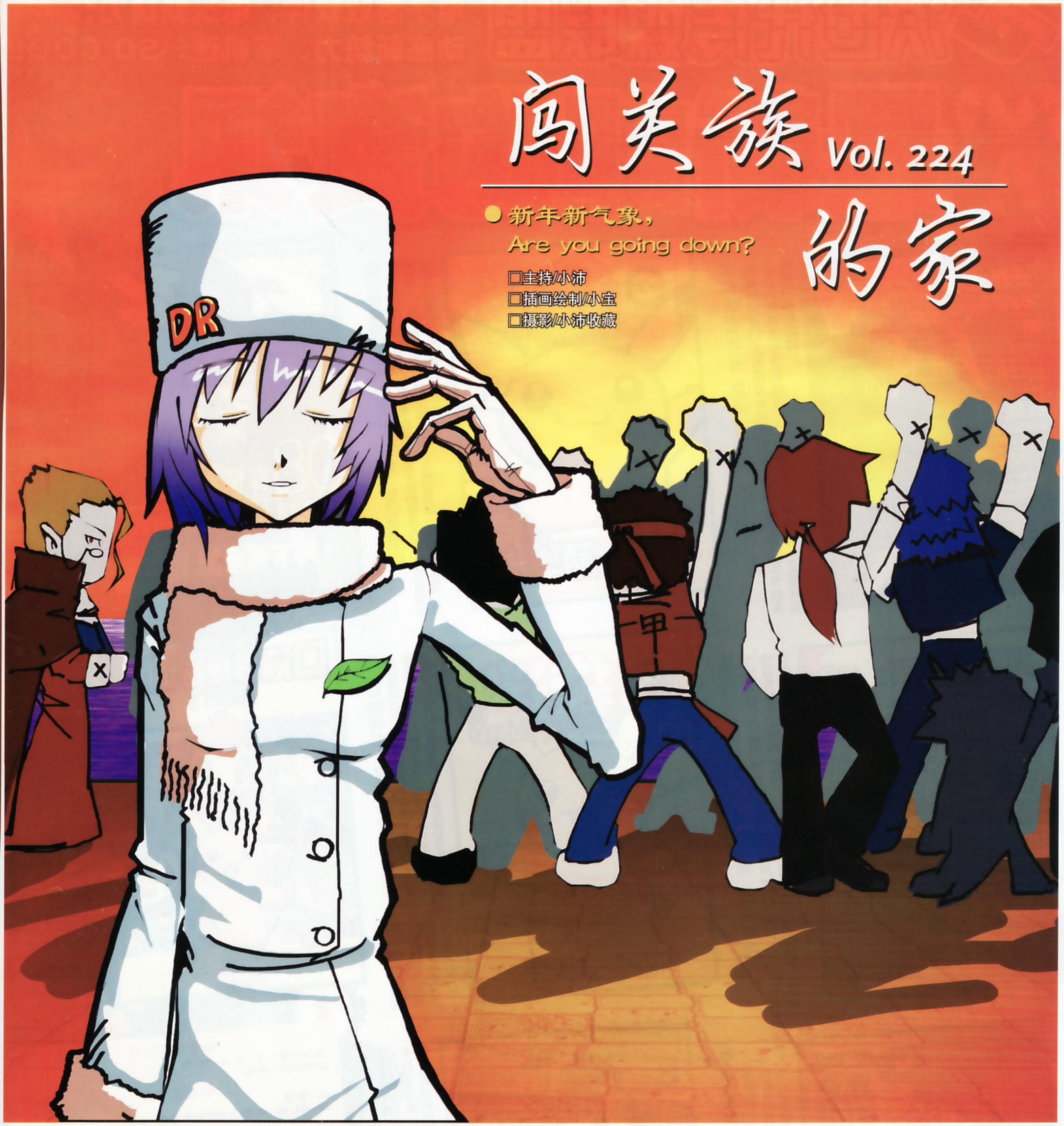
提名编辑 北斗、零羽、小沛



闯关族的家 Vol. 224

● 新年新气象，
Are you going down?

□主持/小沛
□插画绘制/小宝
□摄影/小沛收藏



■老鼠年，大吉大利！

马上就要进入鼠年了，不知不觉又是一个轮回。很多读者在来信中都写下了祝福的话，我们感到非常欣慰。大概每年的这个时候我们都有相同的感受：忙了一年了，所有的艰辛劳累终于换来了读者们的肯定。虽然有很多读者也在来信中提出不少批评的意见，不过我们同样愿意听到这样的声音。《电软》之所以能够每年都有进步，当然是大家共同努力的结果。有了您的批评建议，我们就会知道改进的方向。而当我们得到肯定的声音时，在工作中便会得到莫大的鼓励。这是小沛第一次在跨年之际主持闯关族的家，心里想着要在这里说一些感谢大家的话，不过要说的实在太多了，一时不知道该从哪里说起。索性也别那么客套了，小沛代表全体《电软》编辑，祝福所有读者：在2008年身体健康、心想事成，拥有玩不过来的好游戏！

■没事闲话家常

写完上面的祝福语，感觉说的话有点熟悉。原来上一期也写过类似的东西，看来小沛的脑子是有点问题了。想想看也没什么可说的，就和读者们聊聊家常吧。可能大家都发现了，小沛刚刚主持闯家的时候，每期还是要写手札的。这并不是规定，而是长期养成的习惯。现在不写了，觉得一下子也没有倾诉的地方，于是在栏目的一开始多说两句吧。

进入2008年后，小沛一下子觉得肩上的担子重了很多，因为……因为小沛准备要结婚了！大家是否觉得意外呢？连小沛自己都没想到会这么快！大概是遇到了真正适合自己的人了，小沛觉得很幸福，而且更希望让幸福永远不要离开。至于婚期嘛，大约是十月份，到时候希望收到读者们的祝福，小沛感激不尽哦。

本来答应读者们，等北京下了雪，小沛一定去拍一组美丽的雪景。然而天公不作美，到现在也没有见到一片雪花，真是令人气愤啊！

目前正在给自己找个窝，我可不想继续当北漂儿了！





中国游戏对家的影响力还是太弱了，都想哭，因为自己拿一月仅仅260元的伙食费（我住校）来攒PS2，结果一个月共吃了30几顿饭后，我老妈把我狠P了一顿……还说游戏没什么用，买那么贵的，我估计在现在大部分家长的印象中，游戏机都是指那种10元上下的俄罗斯方块机吧！殊不知，奥运会都有电子竞技项目了，这就是中国现在的国情啊！郁闷，什么时候中央电视台为游戏“平反”啊！5555……（一个月攒160，活活攒了差不多1年啊！）2007年12月8日，雪好大……

——新疆石河子 黄琛峰

小沛■为了买游戏而每天只吃一顿饭，这样的做法的确很不可取。鉴于你妈已经P过你一顿了，小沛我就暂且放过你吧。现在你在中学住校，即便买了，也不是那么方便就可以玩的吧。不如将攒钱的脚步稍微放缓一点，等上了大学就可以直接买一台新主机了。到时候何必还PS2呢？说不定直接就可以买PS3了。

现在的孩子应该比我们那会儿稍微好一点，我指的是对待游戏的方面。因为人的思想都是在不断进步的，想当初我上学的时候，游戏可是被称为“电子鸦片”的，很多街机厅被查封的惨状至今记忆犹新……当然啦，现在学生的升学压力越来越大，游戏机的价格也是越来越高。开明的家长碰上了懂得节制的孩子还好说，万一家长很严，或者学生很贪玩，那么中学时期的游戏生涯一定会很悲惨。反正你先别想那么多了，游戏确实很费时间，咱先把中学这个大“RPG”打穿吧。

最后我想订正一点，奥运会目前还没有电子竞技项目。我国虽然把电子竞技列为第99个体育比赛项目，但目前还没有相关的专业赛事举办，也就是还没有专业的比赛选手。中央电视台也别指望了，原来中央5 还有一个游戏节目，后来也被取消了。



Me是一个倒霉体的存在，明明在初二升初三时与爹爹约定考进前30名给予奖励，最后差了3名！不过还是抱回了Wii，可是马上投入高中考试，叫中考才对。妈妈竟公然把主机藏掉了！me有很多次想写信，可都没时间，不过me还是写了！

蔬菜汁



●近期一直在疯狂的体验着PS2上最后（机战）的游戏——《OG外传》。总的来说感觉本作还是非常有“诚意”的（骗钱的诚意……）。一周目完成后，感觉最不可思议的部分就是，在最终战时，客串了2代我方NPC的白河愁终于把脸一翻，摇身变成了最终BOSS……其理由很简单，从南极事件开始，一直到现在（游戏中的第35话），一个又一个的势力都被地球的守护者们（主人公一行人）成功清除，这些被除掉的势力几乎都是想占有地球而不是毁灭地球，也就是说他们都是白河愁实现野心的阻碍……到了现在（游戏中的第36话），所有的阻碍都消失了，只要再除掉主人公等人，白河愁毁灭地球的目的就可以达到了……看似很有深度的一个策谋，要是用在其它人身上我肯定相信，但是白河愁就不一样了，他这么极度精明的人不可能没有注意到佐联、巴鲁玛帝国的存在，怎么能会犯这种低级的错误呢？……难不成是寺田想要强行中断魔装机神系列？



荇菜

●又到了一年一度为回家过年头疼的时候了：家里人一劲儿地催着早做准备，编辑部里的工作却是一刻也不得清闲。更不用说那万恶的火车票，提前半个月去求爷爷告奶奶的也未必能买到一张。我既没有小沛家住得近，几个小时挤一挤就过去了；也没有北斗那么火力壮，买张站票凑合一天一夜也不在话下，所以想要买到称心如意的票还真不是什么容易的事情。再说了，回家还得被爹妈唠叨，什么老大不小了怎么还不娶媳妇啊，隔壁小刘现在一年能挣三十几万了你怎么还比不上人家一个零头啊……唉，都是泪啊。

●《恶魔猎人4》发售在即，不过春节之前我是没空去玩它了。先搁着吧，反正等这么久了，也不在乎这一两个礼拜的……

小沛说：荇菜的回家路很艰难啊，小沛深表同情。不过小沛并不喜欢春节，因为放假并不闲着。

鼓掌。

如今每天抱着《电软》流口水，竟只能看着手柄“望梅止渴”，精神崩溃啦。——辽宁凌源 泣幽夜

小沛■“泣幽夜”同学，你这个应该是笔名吧，刚开始我脑子秀抖了，还以为是真名呢，差点儿向同事们惊呼我发现了一个新的姓氏……

考进前30就给奖励？果然现在的家长越来越好了，想当初我们那个时代就算考了第一名，也绝对不给买游戏机这种“耽误学习”的东西呢。离中考还有不到半年的时间，拼了吧。实在想玩的时候，好好跟妈妈说说，反正学习就是要劳逸结合，否则效率是提不上去的。再说了，Wii上面的游戏不仅仅是玩，还有锻炼效果呢，算是一举两得吧。只要你不是非常贪玩，相信你妈妈会同意的。

最后，《电软》的纸张吸水性不好，请注意口水流量……Wii的手柄不可食用，就算精神崩溃也千万不要吞咽……



这个月我第一次买了电软，我觉得里面介绍的游戏都太酷了，很想拥有Xbox360、PS3、PS2、Wii的其中一台，可是家人不愿在这方面花钱，我便想冒着低血糖的危险把早餐钱省下，用省下的钱去买Xbox360，可省了一个星期，受不了了，我决定了，我不省了，等过年把家里电脑升级，玩新点的游戏，不然等我攒够后，我成人干了！

——广西南宁 吕浩

小沛■又一个为了买主机而节食的“壮士”，幸亏你及时想开，否则就变“烈士”了。一个游戏机再好也只不过5、6年的寿命，而健康可是一辈子的大事，千万别本末倒置，身体出了毛病的话，人家索尼、微软可不给你修。

现在大部分家长都舍得花钱来升级电脑，因为电脑终归功能非常广泛，也是当前的生活必需品。游戏机的主要功能就是娱乐，尽管某些厂商也推出过学习的软件，但相信凡是买游戏机的人都不是为了学习。于是家长在投资上必然倾向于电脑，所以小沛曾给部分玩家支过这个招儿，就是用电脑来玩一些家用机的移植作品。不过同样还是提醒大家，游戏时间不宜过长，学习还是重点。



今年将是我奋斗的一年，功败垂成在此一举，中国的教育真是害惨了我们这些游戏迷。

听说小沛玩《圣女贞德》，哪一款主机？网上有无下载？

不知小沛喜欢篮球吗？我喜欢打ball，超过TV games，虽然我是一个不折不扣的游戏迷。NBA你喜欢看吗？——广西防城港 黄雪冰

小沛■祝你高考成功！也别怨中国的教育了，就是因为人太多闹的。

尽管遭到了魔王的鄙视，不过小沛还是打穿了《圣女贞德》。以圣女贞德为题材的游戏以前也有不少，不过我玩的当然是PSP版。网上有下载……

我在中学的时候非常喜欢打篮球，不过那个时候很胖，技术很一般，也就是远投还有些威力。喜欢篮球和喜欢游戏并不冲突啊，人的爱好本来就是多样的。



我真的是太喜欢恐怖冒险的游戏了。基本上每个恐怖游戏，我都玩过了（ps2）。我想知道，有没有哪个编辑和我有一样的爱好呢？给我报料点新恐怖游戏的消息，可以吗？

——浙江义乌 冼峰

小沛■恐怖游戏其实又可以分为很多种，《生化危机》和《零》系列就给人完全不同的感觉，一个是感官上的，一个是心理方面的。编辑部里好像没有专门喜欢恐怖类游戏的，但也不反感。也就是说，只要这个游戏做得优秀，我们就喜欢。而不会因为它是恐怖游戏而支持，因为很多恐怖游戏其实做得并不怎么样。

最新的一个，恐怕就是PS3的《忌火起草》了吧，但好像素质没有期待得那么高。至于以后比较令人期待的作品，目前我首推《生化危机5》。



家中唯一的PS2已经挂了近八个月了，这八个月中仅靠电软度日，有时手痒时也只有挠一下。不过好了，过八个月准备去修PS2，顺便再买台新版PSP，这样我又可以继续游戏生涯了！

——浙江舟山 姜辉

小沛■8个月？！你还真能忍。不过这回不但可以修好PS2，还能买到新PSP，你的游戏生涯又火啦。恭喜恭喜！





小沛你好！我自从考上重点后，那生活真像是天仙一样，换了一台新的PS2，又买了Wii，哥哥送了台PSP，姐姐送了NDSL，于是FC与PS就进入了货仓。哪天考上大学，当场给编辑部每人送一台PS3、X360、wii——的图片，怎样？

——甘肃兰州 王晓晨

小沛■你的幸运可是要让无数的读者羡慕死了。你的哥哥、姐姐也很大方嘛！可惜小沛的哥哥连PSP是什么都是我告诉他的……

你也太小气了吧？考上大学后怎么也得送我台PS3



风林

●港版机，红，装水冷，再红，修，再红，拆焊，无解，嗝儿屁。这么多年，在偶手上坏掉的机器不多，一台是PS五万五千型，彻底玩到坏；再一台是首发DC，被偶错插电源，冒美味香烟，不过主机照常运行…… 一台就是这个刹币360，自己坏的，严重打击我信心。坏之后没两天再度传来更强版本主机下半年亮相的消息，怒。

●买了一箩PC游戏，打算换台电脑来体验一下。算来计去，发现一块显卡够买台新PS3了。显示器不用买，内存不用买，硬盘不用买，机箱不用买，键盘鼠标不用买，剩下要买的加一块将近8000块，计划暂时按下，具体启动时间另行通知。

●PS3上打虚幻不配鼠标是不可以的，在这期“豪游根”里俺就介绍了这个东西，不过价格真是高，让人很痛苦。当然用手柄操作这游戏比高价格更让人痛苦……

●本期PSP棒子里装载的游戏是：啪嗒砰、极限追击2、反重力赛车2、高尔夫2。

外加十张正版游戏，以及一台42寸液晶电视和7.1声道音响吧？当然了，我还没有房子，你要是顺便再送我一套3室2厅外加一个天台和一个院子的房子，那我就真的感激不尽啦。



不知道沛爷的经济情况怎么样，反正我是穷啊，家里可以玩的就一PC，还是不怎么行的。《DMC3》我是去网吧破的。现在住校生活好郁闷，三点是不变的。哎，不知道你们那时怎么过的（高三）。还有还有，希望送的光碟里有些游戏的歌和一些墙纸，那我就更爱死你了。

——广西桂林　周楚恒

小沛■“沛爷”我也是一穷人！这不，工作4年，积蓄都捐给游戏事业了。一想到今年的终身大事，那叫一个头疼啊！



上学的时候，穷点儿有好处。一是可以专心学习，另外就是可以知道生活的艰辛。等进入社会的时候，大家千万别再和我一样喊穷就行了。

最后，你的要求我们会尽量满足你的。



不知不觉已经大一了呢，算一算时间才发觉看《电软》已经4年多了呢，什么都在改变，无论是从版式上还是编辑功底上。心里有一点点的满足感，能够陪着《电软》走过四年多的风风雨雨心中真的很感动。或许是习惯使然吧，我发现真的离不开你了呢，呵呵，愿《电软》越办越好吧，虽然每次都这样喊出来，但每次都还这样喊呢，呵呵，习惯吧……

——河北石家庄　陈镇



小沛■不知不觉我都来《电软》4年了呢！真是有无限的感慨啊，相信很多人都和你我一样，觉得时间过得太快了！

这4年来，《电软》的变化非常大，大到拿起以前的杂志都快认不出来了。人人都在进步吧，能得到大家的认可我们很欣慰。

当初我看《电软》的时候，风林他们还没来呢，后来以新面孔的身份出现，也都是些“黄毛小子”。如今，风林已经是个有家室的人了，相信他会更加感慨时间的流逝。最后还是要感谢你的支持！但愿我们可以做一辈子的朋友。



我想知道，众小编之中谁长得最帅？看了《电软》的恐怖奇谭后，感觉真的很恐怖，以至我怀疑自己是否撞到“鬼”了。

早上上学总有车挡住我的去路，考试成绩下来后，是一阵又一阵的尴尬，我总是估分过高，并张扬出去，结果成绩一下，傻了眼，这次成绩真是惨不忍睹。在室内玩耍，先后惹怒后桌好几次，使其对我怒目相视，好像要杀了我似的。学校检查头发，由于同桌不在，一眼被识破，校方让我去剪头，剪完还得去教导处报到。

请问，小沛有没有在一天之内，倒霉数次呢？

小沛？为什么你叫小沛呢？记得三国中好像有一个地名叫小沛！（如果没记错的话）

——辽宁沈阳　卢佳

小沛■我要说是我长得最帅，你信吗？

小时候（5岁）我看《八仙过海》，我曾经试着从床上飞起来……一直到现在，我还有这个梦想。我估分的离谱程度比你强多了，当初高考我自己算的能上人民大学，最后愣少了40分，于是去了另一个学校。（好在这个学校也是一类院校，否则我妈不扒了我的皮才怪。）而且我在高中时的头发也比较长，只不过还没有超过老师忍耐的极限。到了大学后，才尝试着第一次留长发，后果是最后在放暑假的时候被老妈逼着给剪了。

我倒霉的事也不少，但同一天连续发生的还真不多。

之所以我叫“小沛”，最终还是要感谢我爹妈，多的就不说了，细心的读者可以从杂志中了解我笔名的由来。



小沛哥！我上次进家门我不是说到手头紧吗！所以这次就三张回函一起寄来了！嘻嘻，别打我！一定要登哦！好啦！我看了本期对平井的访问，我想，PS3一定不会就此一输到底。把《电软》翻到最后，PS3游戏即将发布的很多呀！我相信小沛也一样相信PS3还会辉煌！对了！叶子姐晋升为女王后为什么不主持闯家了，这可是她“飞黄腾达”的地方啊！还有小沛，那个“蒲公英的约定”你可要照做哦！最后一个问题：“我创作了一部未完成的小说，古代魔法战争题材的！小沛有无兴趣？

——吉林省吉林市　宋辞

小沛■就因为你是三张回函卡一起寄的，我也只能选最新一期的回函卡来登了。不过你还不算最狠的，有一个读者的信封里面沉甸甸的，我还以为寄来了长篇大论呢，结果发现里面是《电软》和《掌机迷》各自的十几封回函，共有30多张啊！回函卡就是用来作为当期杂志交流的，特别是里面对于杂志内容的询问，如果我们收到太晚的话，您的意见就不能够采纳了，这点还请读者们留意。

PS3确实不会输，小沛也从来不认为索尼仅仅因为这次的失利而一蹶不振。但有一点是肯定的，PS3很难做到像PS2那么成功了。PS3的游戏虽然也不少，但360上没有的就不多了，也就是缺乏独占作品。等等看吧，PS3还是会带给大家惊喜的。



PERFECT

●在同事推荐下看了决战尤马镇，感觉相当不错，来自两个道德极端的对立面在互相较量之后，竟然从彼此身上找到了共同点，最终缔结了让人意想不到亲密同盟。这么峰回路转的结局实在让人心潮澎湃。尤其是对我这样既喜欢西部片又没看过老版本的人而言。

●不光是尤马镇，最近必看的电影至少还有3-4部，接下来要在最想看电影的时候选择最想看来的电影，争取把自己欠下的电影债尽快还清。

●受七曜影响，PERFECT对无双的理解似乎也有所提升，只是对其中所有武将几乎平级的设定仍然不适应，大概是三国历史太深入人心了，看来我还是需要一些猫和老鼠式的娱乐精神。

●长江7号提前一天，很兴奋！在风林+《看电影》的鼓吹下，我也变得相当期待，所以肯定光临首映，给星爷捧场。

小沛说：周星驰的片子当然是要支持啦，不过时间也太紧张了点儿，看完后很快就要回家了，希望精彩程度能够超过《功夫》。

「闯关族讲笑话」

新疆阿克苏　吴福强■

一只鹦鹉总是满嘴脏话，并屡教不改。主人起急了，便把它关进了冰箱。再取出时，只见它规规矩矩地向主人道歉，然后小心翼翼地问：“你能告诉我，里面那只鸡做错了什么吗？”

吉林省吉林市　宋辞■

门铃响了，女主人打开大门，见是一位水管工，便高兴地说：“太好了，你终于来了，你知道吗？我已经等你三天了。”水管工愣了一下说：“这么说我又走错门了，我该去的那家已经等我三个星期了。”

四川绵阳　易木杨■

三个人在公园散步，路上遇到一砣黑乎乎的东西。甲闻了闻，说：“好像便便的气味。”乙摸了摸，说：“好像便便的感觉。”丙尝了尝，说：“好像便便的味道。”然后，三个人一起说道：“幸好我们没有踩到啊！”

河北石家庄　陈镇■

他被称为世界上最有魅力、才能的人。他是一个传奇，他身价高达数百亿。他曾一度狂扫亚洲经济，他当初怎样被哈佛、剑桥等知名学府录取，又为何放弃学业选择了一所编辑部？是爱情还是责任？敬请关注明晚十点央视一套《艺术人生 走近小沛》。解读名人背后的故事！你也可以写信《我崇拜的小沛》到北京东安区75号信箱，有机会与名人面对面交谈！

广西南宁　吕浩■

一天，两个垃圾桶在马路上跑步，一大一小，大的在前，小的在后。突然，小的说了声：“真见鬼了，垃圾桶会跑？”大的听见了，回头也吓了一跳：“靠，现在的垃圾桶都会说话了！”

河北滦县　张楠■

喜：中奖免费飞行旅行。悲：飞机失事。喜：有降落伞。悲：打不开。喜：地上有一草垛。悲：草垛上有一粪叉子。喜：没落到粪叉子上。悲：也没落到草地上。

云南大理　李俊龙■

五元钱被犯罪集团绑架了，罪犯打电话给百元大钞：“喂，你儿子在我们这里，不想我们撕票的话就用自己来换它！”百元大钞想了一下说：“撕吧，撕了你们连五元钱都没有了！”

云南大理　李俊龙■

有一天，小明抓了一只蚊子，蚊子求饶道：“求求你，饶了我吧。”小明：“给我一个理由。”蚊子想了想：“因为今天是我生日！”于是小明把蚊子放在手心，一边唱歌一边拍手：“祝你生日快乐，祝你生日快乐……”

天津　郑男■

莫里森买了一双新鞋却不穿。一星期后妻子问他：“你为什么不穿那双鞋啊？”莫里森说：“明天就可以穿了。买鞋时，售货员对我说头一个星期这双鞋会有些夹脚。”

辽宁沈阳　卢佳■

历史课上，老师提问：“战国时期，儒家代表人物是孟子，那么战国之后，儒家代表人物是谁？”我随即被叫回答问题，我答道：“荀子。”“孔子？我问的是战国后……”“荀子！”“老子？老子是儒家学派的吗？”我有些不耐烦了，大声说道：“我说的是荀子！”这时底下有人爆笑，还有人提醒：“那是荀子！”

新疆阿克苏　常凯■

在女生宿舍里，一个女生高傲地说：“我们班里的男生一天到晚像苍蝇似的粘着我。”另一个女生听后说道：“可能因为你长得像大便吧。”

山东胶州　胡凯均■

新兵跳伞训练，到了空中，大家一个接一个跳下去。其中有一个用手撑着门说什么也不跳下去，队长一气之下，把他给踹了下去，嘴里海嘟囔着：“熊包蛋一个！”后面跟上来的一个新兵指着机门外小心翼翼的说：“他是这架飞机的驾驶员！”

至于叶子的问题，我在前几期有过非常非常详细地回答，这里就不再重复了。

“蒲公英的约定”？不好意思，我怎么不知道啊？如果你是写在信上的话，那我确实就看不到了。因为我们收到信之后是要分拣的，小沛只收到回函卡。不介意的话，下次在回函卡上写明约定的内容吧，小沛一定照办！（拿PSP担保！）



最后，祝你的小说早日完成。古代魔法战争还是很有吸引力的，小沛等着看哦。



第一次写信给闯家，感觉有些忐忑不安的。不过我是个非常喜欢玩游戏的人，所以凭借着对游戏的热爱，我终于动笔了。

现在，正在玩《战神2》，流程已经过半了，这游戏感觉挺好，就是机关多。

写信还有一个原因就是我在“电软”上看到了错别字，就是这期的第三十页，“游戏铁板阵”中点评“刺客信条”游戏的点评人/龙马的栏目中第十行的“玩的时间一常”这个常字。（不知是印刷错误，还是……）

哎呀！错误还真多，在“电软”目录中。新栏目“豪游根”所对的页数不对呀！本来栏目是在56页的，但目录上印的是76页，汗……新年第一期就出这么多错误，以后要认真一点呀！

——湖南怀化　禹华洁

小沛■其实你大可不必“忐忑不安”，说实话，看完了你的信，我们才真是这种感觉呢……我也是凭着对读者负责，和对工作认真的态度，决定必须要刊登你的信。

至于你玩《战神2》的话题就不多讲了，那是个好游戏，加油打穿它吧。而关于错别字和一些错误的问题，我就要好好说说了，也是在这里向读者们道歉吧。

说实话，我们在每次拿到刚出的《电软》样刊时，心里也是很复杂的。首先，看着我们半个月的努力终于成为了一本可以上市的杂志，感觉颇有成就感。同时，也在关心读者们对这一期杂志有什么样的看法，而当我们发现其中有错误的时候，心情更是郁闷和懊恼。

对于出现错误，我们没有任何理由为自己开脱，就是因为疏忽。如果错误不大，您可以原谅的话，我们非常感谢您的宽容和理解，同时也会在将来尽可能避免。而以下我要说的话就是我们的苦衷了。

《电软》是半月刊，为了保证印刷和各地运送的时间，我们制作一期杂志的时间根本没有半个月，在这么短的时间来作出一本书，其难度之大可想而知。有道是人非圣贤、孰能无过。说实话，即便是中国最权威的国家机关报刊乃至于中央电视台的新闻等节目也都做不到丝毫没错的。我们自己也有买杂志的习惯，当看到一些错误的时候，我们也只能觉得无奈，并且对该杂志表示同情。大家都是同行，了解彼此的苦衷……并且知道，这个犯错的编辑一定要受到处罚了……

我们可以向大家保证的是，我们会尽量避免不必要的小错误，并且彻底杜绝大错误的出现。因为那也关乎我们个人的切身利益啊！



蓍子

●很长时间以来，在下一直骑车上班，但实际上，在下的住处离单位着实不近，单程大概要40到50分钟。今年北京冬天寒冷多风，这令在下动了“试着坐地铁上班”的想法。于是，在下选了一个风和日丽的早晨进行实践。由于要先坐城铁，再倒地铁环线才能到达单位，在下步行来到离住所最近的城铁站。可是刚进大厅，转身又往外走——买票的队伍都快排到马路上去了。好不容易买到票进了站台，又遇到了堪称“壮观”的候车人群。等车来了之后，在下的脑海中突然冒出“被时代浪潮挟裹”这句话来。挤在人群中被拥上车，完全身不由己。等在下终于从数位老乡的大包裹间挤出车门，踏上目的地的站台后，真有种刚下战场的感觉。经此“一役”，在下再次坚定了骑车上班的决心，同时也对单位里那些长年地铁通勤的同事们敬佩不已。

小沛说：我坐地铁上班有大约两年的经历，最喜欢人多，因为可以什么都不扶着，根本倒不了。





小沛叔，我不想再做无机物了啊！我想存钱，可是我每月买杂志开销：电软2本20元，推理一本6元，推理世界2本10元，最小说一本10元，看电影3本35元，不定期购买掌机迷、足球周刊、体坛周刊、漫画party。平均下来每月买书开销约100元，本人每月生活费约450元，加上欠别人300元，我的买机计划……

知道看攻略的最高境界是什么吗？嘿嘿，那就是光看攻略能体验到游戏的感觉，做到不玩游戏依旧high！我可已经达到这个境界咯！所以说，一篇好的攻略对我们来说也是种享受啊！——湖南株洲　罗牧舟

小沛■不得不说，比起游戏，你更喜欢杂志……

无所谓的，从购买的杂志来看，你的爱好非常广泛，这是个好现象。“无机物”怎么了？等将来有钱了直接买最新的主机不好么？别的招儿我也想不出来了，实在不行就向你的父母伸出求助之手吧。

以前我上中学的时候，都是通过看攻略和游戏介绍来了解一款游戏的。即便自己没玩过，但和别人探讨起来也是头头是道。当时我特别喜欢小说攻略，也就是剧情攻略。这类攻略对于玩游戏需要帮助的人来说可能查找起要点来非常困难，但对于玩不到的玩家来说更具有可读性。以前的攻略好像也比较简单，不像现在的系统这么复杂，动不动就是一两页的系统介绍和表格……当成小说来看的乐趣可是咱们共通的爱好呢。





小沛：我从九四年创刊，购买集中营到电软，本人一期未缺，九五的停刊，更是让我心痛。我上船工作期间，让当时的女友现任的老婆，都给我一本不拉的买回来。作为一个铁杆的TV GAME玩家和电软的老读者，极其不愿意看见在电软上刊登网游，哪怕是广告也不行，TV GAME 的玩家才是真正的玩家。小沛，电软上不要再刊登那些无聊的、缺乏游戏性、故事情节和内涵的网络游戏了。电软是国内做得很好的TV GAME杂志。几年前就有读者反对在电软上看到PC GAME了。希望小沛和众小编看了此信能重视。作为电软的老读者，这是我第一次给家写信。亦是我看到本期杂志后的反映，电子游戏在国内一直被边缘化，无行货，盗版满天飞。招惹非议而垃圾的网络游戏的参入，更使电子游戏要在国内翻身难上加难。真不知电软的小编们怎么想的。会在电软上介绍网游。好了，就写这么多了。愿电软在新的一年里做得更好。 ——上海市 朱泉松

小沛■你买的比我多，我是从97年开始买的，而到了2003年底就彻底不买了（因为我那时候已经是《电软》的编辑啦！）。以前的女友也曾帮我买《电软》，唉，都是美好和不美好的回忆啊！

感谢你肯定我们的工作。至于刊登网游广告……那仅仅是广告啊，就好比我们也刊登过手机、饮料，乃至其他一些不相关的产品广告一样。小沛从来没玩过网游，但也绝对不会歧视网游的玩家，因为大家都是“玩家”，玩的也都是电子游戏。想当初，玩家还被分为电视游戏玩家和掌机游戏玩家，电视游戏玩家那时候处于优势，他们歧视掌机，觉得价格低廉，画面粗糙，内容也没那么精彩。然而现在掌机火了，势头甚至超过了家用机，然而掌机玩家不计前嫌，和电视游戏玩家最终走到了一起。网游有其存在的意义，起码它教会了国人，玩游戏就一定要买正版这个道理，就凭这一点，足以令无数电视游戏玩家汗颜。起码人家会说：“我喜欢这款游戏，我就肯为它投资。你们喜欢一款游戏又花了几块钱呢？”好了，我也不想引起新一轮“战争”，大家冷静下来好好思考一下吧。

现在网络的发展是任何人都可以亲眼目睹的，包括家用机和掌机，都大量引入了网络要素。像什么网络对战、网络下载新内容等等，其运作模式已经和过去不一样了，在过去来看，今天的家用机游戏就是“网游”。而网游的题材也开始大量借鉴家用机的内容，例如前不久刚推出的《真三国无双online》。可见，两种娱乐模式正在互相影响，互相借鉴。我相信早晚有一天，两者的界线会彻底打破，现在的两大阵营终归是要走到一起的。



沛兄，嘻嘻，还是我，除了买书的事之外，我还有一个问题。我明年就要考高中了。我想在高中时就得到良好的日语教育，所以我打算去一所中日合资的高中，但问题是我学成日语后可以来贵社当编辑么？我的意思是你们除了在报上登的那几条应聘信息外，还有其他的么？比如文凭、学历、工作经验之类的，我对你们的工作向往已久，请给我一个答案。虽然你们经常抱怨工作很累，但现在有什么工作不累啊。况且，为全国玩家服务我觉得很不错。 ——吉林长春 马国力



小沛■学好日语不仅仅可以当编辑，其实如果你很喜欢游戏的话，学学编程等和游戏相关的东西也很好啊。编辑仅仅是游戏的宣传者，而中国更需要的是实干家。我不想摆出一副忧国忧民的姿态，但这是我的真实想法，既然有那么多人喜欢游戏，不如就去创造它吧。如果你一定要当游戏杂志编辑的话，我现在可不敢说需要什么条件，因为应聘的条件是会改变的，等你毕业时记得再买《电软》看看吧。

说我们的工作累？可能吧。但和很多人比起来，我们很快乐。为什么人服务，那都是客观造成的结果，我这个人说话就这么直接，因为当初进《电软》的目的可不是“为人民服务”，我就是为了自己的兴



趣爱好罢了。然后当工作久了，你就会喜欢上这一行，慢慢的与读者交流多了，你就会融入这个集体。我现在主持的是“家”，为“家人”忙点儿、累点儿也不算什么，应该的。



沛总，为什么每期回函卡上，都要问那么多问题喃？像“2007年你身边发生了什么事”之类的问题，我们回答了，你们会不会看？

其实我觉得在其他国家，游戏杂志已经与游戏产业密不可分了，什么新游戏、新情报，都市在杂志上宣传出来：游戏杂志与游戏公司，制作人也有直接往来，直接展现游戏产业的发展。游戏杂志已经是游戏产业的一部分了，那么编辑们，也应算是游戏人了。那么你们喃？在中国，并没有电子游戏产业，你们又怎样看待自己在游戏业中的角色了？大家又是抱着怎样的心情去做只有外国才有的游戏产业的杂志呢？ ——四川绵阳 易木杨

小沛■大家对我的称呼还真是多样啊！很好很好！沛总很开心。

回函卡是杂志与读者们交流的平台，问题多当然是为了加深对读者的了解。至于大家所写的内容，小沛都是会看的，否则每期的闯家内容我怎么筛选啊？而且大家将自己身边的事写出来登在闯家上也是种相互交流的手段，例如看看别人在同一个问题上的答案和自己有什么不同，这也是很有意思的。

只有当人们都吃饱的时候，才会想到怎么让生活变得更好。这句话就是我对中国游戏业的评价。就好比我曾在电视上看到某国成群的难民，在政府发放救济粮



雪飞

●打算开个淘宝小店，卖掉自己用过的主机以及一些全新主机，真开张的时候一定告诉大家。不过我用过的主机大家最好别买，因为本人对身外之物向来不够爱护，通常我用过一个月的东西跟别人用过一两年的差不多。

●鬼魂基因不错，但厂商的老毛病一点儿没改，一大堆要素互相制约，但哪个都不能说出色，游戏时间过长，我这种比较狂热的FF饭还能勉强接受，新玩家恐怕难以上手。

●快春节了，异常期待，至少可以休息几天。一般一到这个时候，我就会非常羡慕学生，因为他们有寒假。但一般还是会觉得上班比较好，因为不用应付考试。如果哪天真的出台了什么一年一次的员工考核笔试，那我就一定长本事要让自己当老板！

●希望小沛能早日买房，到时候去他家篝火烧烤；希望小三儿早日找到女朋友，到时候让他体会分手的痛苦；更希望自己能早日有钱，到时候谁也不分！



北斗

●元旦的时候体验了一把零下三十多度、十级大风、人给吹飞上天的感觉，很好很刺激！

●某日观摩了一把某同学用修改后的存档初次挑战FF4最强隐藏BOSS的过程，从我出门吃饭前到吃完饭回来半个多小时的时间内愣是没搞定，于是对该BOSS的实力有了非常直观的了解。

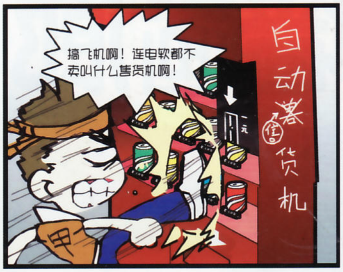
●严重感谢娜卡同学寄来的疯狂兔子玩偶，尽管我对它的拥有权只维持了不到一个小时……

●最近的午饭基本上都是去肉夹馍小店吃米线解决，3块5一碗，还有两勺很香的肉汤，这个性价比已经很不错了。唯一的不足就是量少点，每次都吃得我很饿。

●进入08年以来，小三的胆儿似乎越来越肥了，迄今已经发生数起与长辈PERFECT以及魔王顶嘴的事件，实在是骇人听闻！同样作为长辈的我，对事情进展报以严重关注。

●最后祝火腿同学新婚快乐，回头记得给我寄红包过来，谢谢！

小沛说：我也补祝七曜同学新婚快乐！



的时候都是老老实实排队，而当大家吃完一顿午餐后，便开始跳舞庆祝。我以上说的并不是瞎扯，大家想想，比起发展游戏业，中国还有很多事情要做。留心看一下新闻联播，很多地方到现在连电都还没通呢……拿什么玩游戏？当然啦，中国也有很多大城市，发达程度不亚于国外，但有多少人有买正版的习惯呢？可见从整体消费水平还有消费习惯来看，我们都还没有发展游戏产业的条件。举个简单的例子，以前还有不少中国的公司在开发电脑游戏，可现在不但盗版横行，网络下载也令玩家的游戏成本大幅降低，于是现在连国产的电脑游戏都难觅踪影了。

我们作为电视游戏编辑，其实也有很多遗憾，因为我们所介绍的都是“非中国制造”。看着一个个读者号称自己是“索饭”、“任饭”等等，越发显得中国这个拥有十几亿人口、有着5000年文明历史的大国，在区区电子游戏方面却要被迫“崇洋媚外”。当然啦，这里并不是贬义，也没有批评大家的意思。既然人家的东西好，我们支持一下也是应该的，这样才能取长补短。只不过我和广大的玩家一样，都希望中国的游戏事业能够早点发展起来。如果我们可以为这个目标进一份力，那我们甘愿成为无名“先驱”，哪怕只是为中国的游戏事业摇旗呐喊……



众小编们你好：第一次给《电软》回函，不知道是否能顺利寄到，我现在是一名初三的学生，面临中考，每天的作业多得吓人，光看寄过去的笔芯就知道了，这可是我仅仅两个月写作业用完的空笔芯，怎么样，感慨现在的中学生太苦了吧！

作为一名游戏的铁杆Fans，当然只希望每天浸在游戏中，享受游戏带来的快乐，而现在却要面临中考，面临老师布置的“成山”的作业，还哪有什么心情成天想着游戏呢？

我现在的目标也只有一个，努力学习，考上理想的大学，找一份与游戏有关的职业，快快乐乐地过完一辈子（这是一个目标吗？）。

小编们，等好吧，再过（一、二、三、……六、七）七年后，说不定我也会成为你们的一员。

为游戏事业做贡献！　——《电软》迷：纪文

小沛■恭喜你！小沛不但顺利地收到了你的信，而且在阅读完之后决定给你回信了。

你的那一排笔芯确实给了我很大的震撼！难道现在的初中就已经这么惨无人道了吗？真不知道如果到了高中还让不让人活了。反正我们这些编辑凡是看过的，都深表震惊，同时希望我代表大家向你致以深切





七曜

●据说次世代的战国无双系列新作即将登陆PS3和XBOX360，应该说，现在就个人而言，没有什么游戏能比战国无双系列更有爱了。真·三国无双5的系统改革虽然很成功，但大量人物的建模重复、缺少UNIQUE武器、部分武器打击感欠缺使其怎么看都是一个为了某种目的而提前发售的赶工半成品，无诚意可言。但愿这次的次世代的战国无双新作，能继承系列一贯的优良素质，让广大无双饭对KOEI能重拾信心。

●前两周回了一次家，很美好的感觉，南方的天气也渐渐变冷，虽然没有北京的风这么凛冽，但气温比这边也高不了几度，家乡菜的味道还是那么亲。

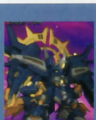
●曾几何时，自己在学生时代也是骨灰级机战犯，从FC的第二次，SFC的第三次……一路走来，机战IMPACT是我用心玩的最后一款作品，之后就不是那么喜欢了，因为成了一款纯FANS控的摆设游戏，这次的OGS外传至今未入手，是我老了，还是机战败了？！

地慰问：您辛苦了！

前面说了一些同情关怀的话，小沛老师在这里还是要扫扫你的兴。作为一个铁杆游戏迷，其游戏生涯是一辈子的。而作为一个中学生，你的使命仅仅为六年。你现在已经是初三的学生，也就是说离最后的“胜利大逃亡”还有一半的路要走，这三年说长还真不算很长。所以啊，咬咬牙就过去了。

你的目标很正确，小沛很替你高兴。游戏在中国是一个新兴的产业，未来有很广阔的发展前景，要是能够成为一名游戏制作人，那可是我们也必须仰望的职业呢。而“快快乐乐地过完一辈子”更是所有人的人生最高目标，这其中实在包含了很多东西，上至帝王将相，下至百姓平民，谁要是能够快乐一辈子，那么他的人生才是完美的。

很多读者都表达过想要加入我们的意愿，好，我和众多小编一起等待这一天的到来。



零羽

●最近北京的天气忽冷忽热，单位的暖气也跟着时有时无……最可气的是，往往都在天气暖和的时候暖气大开，热的屋里的几个人一起下去买冰棍……而当降温之后暖气又停了……活活把屋里的几个人都冻成了冰棍……

●今年对于我来说可是个“丰收年”……从《机战W》、《SD高达G世纪 交叉火力》到《高达战斗编年史》、《机战OGS》、《机战SC2》等等，以及前不久刚出的《SD高达G世纪 魂》，感觉真的是玩完了一个接一个，一转眼就到了年底……说到年底，还有一个27日发售的《机战OGS外传》也绝对是必玩的大作！

●天天沉浸在《机战犯》辛苦且快乐的工作中，深感光阴似箭……为了能写出让读者大人们满意的东西，我也在日以继夜的努力着……在春节左右上市的VOL.4中，大家会看到若干个新的栏目，届时还希望能看到更多读者大人们的宝贵意见（有怨念的也可以）。

「2007年你的身边发生了哪些变化」

浙江舟山　姜辉■
人变胖了，心情差了，主机坏了，游戏生涯断了！

广西防城港　黄雪冰■
天气比以前要暖多了，这里人对《电软》激情上升了，刚到的书，第二天就买不到了。

河北滦县　张楠■
生活还是原来的生活，工作还是原来的工作，单身还是原来的单身，但主机已不是原来的主机，游戏已不是原来的游戏。

广西北海　蒋兴政■
很多人好像觉得电视游戏越来越有魅力了！

河北昌黎县　龙海波■
没变化，小地方永远是那么平静，没有喧嚣，更不会有什么质的飞跃，变的只有人们的内心。

陕西西安　张乘化■
又多了24本《电软》，又多了一厚摞D版PS2碟，没变化才是最大的变化。

海南海口　符传冠■
次世代游戏主机更新好快啊，原本打算购入PS2、PSP1000等主机的念头被打消。

江苏宜兴　林卫■
玩游戏的条件受到限制，最幸福的就是历经搜寻买到《电软》、《PG》看。

云南大理　李俊龙■
电脑换了，光纤安了，新房搬了，人长高了，肉减少了，上高三了，非常累了，电软来了，闲暇实了。

山东青岛　乔绪江■
开始工作，玩游戏的时间少了。发了工资准备入手PSP。



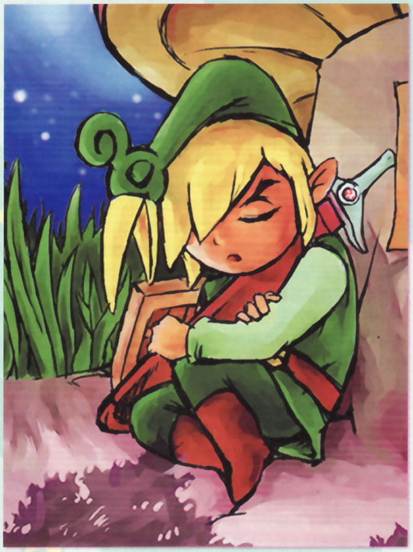
大墙画廊

最佳美工奖



一侍魂 北京 晋伟

临摹得不错啊。不过这个海报让我很不爽，后面那个怪物怎么可以咬色的手呢？太坏了！太邪恶了……



一林克 北京 晋伟

林克被通缉了？他的胆子还真不小，居然就在通缉告示旁边睡着了，这个发财的机会怎么我就碰不到呢？



勇者斗恶龙 上海 何天然

看惯了鸟山大叔的风格，看你这种写实画法也很不错，不过怎么像中国网游设定图啊。



魔塔大陆2 CG 浙江湖州 鱼鱼君

短短3年间，大墙的作者已有绝大多数都用电脑绘画了，画工不错，但有自己的风格就难了。



公主的夜晚 北京 晋伟

这是你原创的吗？虽然公主不是那么美丽，但画风纯朴感非常不错，细节也可看出你的功底。



战国风魔小太郎 北京 foxtree

风魔小太郎站直了有点像个傻大个儿，在你的笔下他好像增加了几分傲慢和不屑，而缺少原来的犀利。



怪物 北京 晋伟

什么怪物这么厉害？就是长得傻了点儿，关键是它的风镜有点不搭调，感觉没那么凶狠。



BASARA风魔小太郎 北京 foxtree

BASARA里风魔小太郎明显不如战国无双系列中设定那么酷。戴着遮住眼睛的帽子能打仗吗？



不知火舞 北京 晋伟

不知火舞该40多岁了吧？难得现在还有不少人喜欢她。你画的五官非常突出，很有成熟魅力。

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。画稿比例请参照本期刊登作品。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后两个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。

□责/小沛

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

绘卷

格斗之王

京和雪

VOL.17

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/荇菜



新年快乐！

尽管是在冬天，但周围却是一片暖洋洋的色调。在这样一个欢快的日子里，即使是最严肃的格斗家，也会暂时忘记艰苦的修行，来享受一下节日的惬意吧！这一刻，和“大蛇一族”无关，和“三神器守护者”无关，和“琴月阳”无关，和“世界最强”也无关。我们只看到那个仍然一脸稚气的万年高中生，和他的恋人一起，在两个人的世界里悠闲漫步。

好吧，不用去打搅他们，只需要祝他们新年快乐，也祝我们每一个人新年快乐！

豪游根 VOL.05

主持/北斗

Wii“武器操作套装”8 in 1发售

美国购物网站Shop4Tech于1月初推出了一款名为“Wii-Weapon Kit 8in1 Bundle Set”的Wii专用周边套装。使用这款套装中的周边后，玩家可以将Wii手柄改造成各种各样的“武器”。

这款套装中的周边都是“Wii遥控器”专用的外接手柄套。将“Wii遥控器”安装在手柄套上之后，就可以改变手柄的外形，变成“武器”的样子。当玩家玩Wii体感游戏时，这些“武器”可以让玩家体验到更加逼真的感觉。套装中的“武器”共有剑、斧、小刀、盾、手枪、短剑、匕首七种，使用安全材料成型制作。这些“武器”的外形颇为精致，部分“冷兵器”还使用了木纹色，看起来很有质感。每一件“武器”上都有安装“Wii遥控器”的专用空间，安装方法经过专门设计，不会影响手柄的操作功能。

除了设计独特以外，这款套装最为有趣的一点在于：套装中总共只有7件周边，但商品的名称却叫做“8in1”。据相关消息透露，发售方商品概念中的第8件周边是“玩家的想象力”。也就是说，除了使用改变手柄外形的周边外，玩家还需要发挥自己的想象力，才能够进一步沉浸在游戏世界当中。将“想象力”一起收录在内，这个理念堪称别出心裁。这款周边套装目前的售价在28美元左右。从用户们的反映来看，这款特殊的商品还是造成了一些影响力的。套装中的“武器”除手枪以外都使用了非常柔软的素材，很多孩子都直接把它们当成了玩具，因此购买了这款套装的家长们普遍对商品的安全性表示放心。不过，一些传统玩家对这些手柄套的设计感到不以为然，他们认为这些东西在玩游戏时并没有真正的使用价值。



史上最小的NDSL!

日本任天堂公司推出的掌机NDS凭借着小巧的外观、丰富的游戏得到了全世界玩家的一致认可。最近有一个国外的重度DS游戏玩家亲手用纸制作了一个NDSL的模型！这个纸NDSL的大小只有区区的5厘米左右，厚度还不及人的拇指，而且不仅如此，这款纸NDSL模型还可以像真正的机器一样进行折叠，甚至插入卡带！

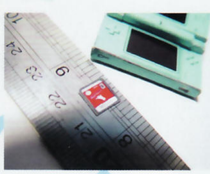
其实纸制NDSL在制作时所使用的工具非常简单，就是普通的裁纸刀、胶水、尺子等，制作者先使用裁纸刀将绘制好的NDSL设计图仔细裁下，折叠好后用胶水粘合。等分别完成NDSL上下两个部分后，再用一圆柱形的“纸筒”将其连接起来，在经过一番调整后这款史上最小的NDSL模型就诞生了！说起简单的这一过程，决不是随便一个人就能完成的，因为它的体积实在是太小了。还有，别看这款纸NDSL所使用的材料很不起眼，但是完成后的作品却真的可以称得上是“工艺品”了。





↑如果没有手作对比，估计大家都会认为这是普通的DS主机吧。





→放在这款DS中使用的专用卡带也就有0.5厘米左右。

某夏亚玩具风靡东瀛

谈起《高达》系列中最有魅力的反派人物，吉恩公国的王牌机师——夏亚·阿兹纳布鲁的大名，可谓是无人不知无人不晓，1988年凭借剧场版《机动战士高达——逆袭的夏亚》赢得了无数叛逆少年的倾心。20年后的今天，与夏亚相关的一种商品，再次唤起了众多玩家的共鸣，它就是大名鼎鼎的毛绒玩具“夏亚鸡”。我相信，看到这个新商品名字的瞬间，众位看家已经倒塌了一片，千万别以为我在恶搞，几年前，第一款“夏亚鸡”上市伊始，就以迅雷不及掩耳之势风靡日本的大街小巷，令它的制作厂商跌破眼镜，07年年末，最新款的“夏亚鸡”上市，比旧有的“夏亚鸡”大三倍左右，而且它的质感那真是非比一般，只要你敢用手摸，洒家拍胸脯担保，想揉捏、蹂躏、揉搓它的念头，就会在你的心中如黄河溃堤般波涛汹涌，稍微离开它一会儿，都会让你心里痒痒的，就像小鹿乱撞般欲罢不能。

是夏亚的人气+毛绒玩具的质感，造成了商品的热卖？还是其它别的什么因素？目前还不得而知，不过即成事实是怎么都不能改变的。新版“夏亚鸡”在日本的售价是2100日元，不过这款玩具在国内还属于稀罕物，真想亲手感觉一下，传说中的“红色彗星”的质感，不行了，光是想心里就已经痒痒的了。



动作感应成游戏趋势 手机也令你手舞足蹈

现在的手机游戏越来越精彩了，不过大部分手机并非专门为游戏而设计，在画面、游戏容量特别是操作方面，能够提供的游戏体验也相对有限。不过这种情况似乎有望在不久的将来得到改观，一款专门为手机设计的游戏手柄的问世将为玩家的手机游戏拓展新的空间。

国外周边生产商Zeetoo公司日前公布了一种专门面向手机的游戏操控设备，名字叫做Zeemote，与Wii的Wiimote只差了一个字。开发商表示，这款外形酷似Wii双节棍手柄的产品，是为了能大幅地提高玩家在玩手机游戏时的操作以及游戏体验。Zeemote手柄使用蓝牙与手机连接，玩家通过手柄上的类比摇杆和按键来进行操作。而更令人惊讶的是，Zeetoo公司制作的Zeemote原型还支持动作感应功能（另外一个使用的是轨迹球），玩家甚至可以像在Wii上玩体感游戏那样在手机上玩《Wii Sports》。

据悉，Zeetoo开发的这款产品目前已经获得了包括诺基亚、摩托罗拉、三星、索爱以及LG等许多手机大厂的支持，而Sega Mobile、Fishlabs和Reaxion等知名手机游戏开发商也表示对Zeemote很感兴趣。据国外媒体Pocket Gamer报道，Zeetoo公司已经获得了690万美元的开发资助，用以将Zeemote的理念付诸实现，或许用不了多久，我们真的就可以在手机上模拟更加新奇有趣的动作感应游戏了。



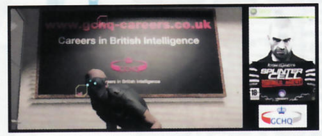
电玩美少女竟然是男儿身

台湾一位著名的电玩SHOWGIRL，居然是男儿身。他每次露面都是镜头下的宠儿，去年还曾获电玩美少女评选亚军；其实二十四岁的“她”是男儿身，他不悔成为第三性，从国中穿女装上学开始，他就知道自己选择的路不平坦。今年他决定返回高雄发展，没想到寻觅住处碰壁，房东一看他的身份证，就要他搬走，他的恋爱也很波折，四段恋情有两段因对方得知真相选择离开他。他因为怕痛，至今下半身还未手术。



去年电玩展中，他获推选为电玩美少女亚军，主办单位后来发现他的真实性别，但是仍发奖金给他，以表示他对电玩界的“贡献”。

苏格兰政府购买游戏内广告



苏格兰地方政府表示，他们将购买游戏内的广告空间，用来宣传不要酒后驾车。苏格兰地方政府首批将支付一万英镑作为试验，购买多款Xbox 360游戏中的虚拟广告牌，包括《极品飞车：卡本峡谷》、《PGR4》以及《NBA Live》，由于劝阻人们不要酒后驾车，因此今后这一广告计划也主要针对赛车游戏。

苏格兰运输大臣Stewart Stevenson向媒体表示，由于交通事故率的上升，他们希望用一些新的途径来向年轻人宣传不要酒后驾车的道理。政府估计，英国15到24岁的青年人中有73%在家中玩游戏机，“游戏中广告技术不会扰了大家的兴致，不过这些公益广告信息绝对会在游戏背景中显示的清清楚楚。”官员表示，如果试验获得成功，他们将增加投资，并且除了酒后驾车广告外，还会向游戏投放其他有关交通安全的宣传语。

其实这已经不是英国政府第一次通过购买游戏中广告以吸引青年人的注意力了，去年10月份，英国政府情报部门GCHQ（政府通信总部）就购买了《分裂细胞：双重间谍》中的广告位，用来招募新的情报人员。当时政府通讯总部发言人曾表示：“我们发现，不能一直延续传统的、老掉牙的招聘方式，如印制漂亮的小册子或进行巡回招聘，纳才的方式要与时俱进。”他还说，如果通过游戏广告招聘的结果不错，GCHQ将考虑彻底更新招聘方法。看来上次的试验确有成效。

太阳能充电的PSP电池

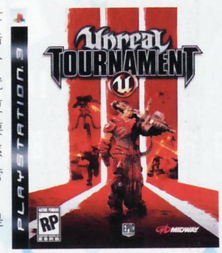
不知你是否还在为PSP的电池使用时间而烦恼？在与朋友联机时突然没电实在是一件比较郁闷的事情，而随身携带充电器又受到电源的限制。近日由Digital World Tokyo发布的一款新的太阳能电池将解决这个问题。这款外形风格与PSP类似的太阳能电池让人耳目一新的是它外形很轻薄，重量约为300克，携带十分方便。电池拥有一块16.5×7×2厘米的太阳能转化板，能提供1350mAH电量和3.7V电压，它可以转换太阳光的能量为手持设备提供电能，只要把它放在太阳下就会有源源不断的电量提供给PSP，当PSP电量不足时将之放到有阳光照射的窗台上片刻即可完成充电，可以说是最方便最环保的充电方式。



除了可以连接PSP外，这款电池还能连接USB设备，以及其他游戏机和掌上设备，比如NDS，移动电话等等，不过这款电池的价格也相对不菲，约为30美元，想要入手一块轻松游玩的玩家可要考虑好了。

次世代主机必备外设 鼠标，你有了吗？

作为次世代游戏的主流，第一人称射击游戏（FPS）已经成为了当今游戏中台柱子级别的类型。就算曾经经历过低潮期又再度复苏的动作游戏，与其相比都要靠边站。每年几大FPS游戏系列的对抗已经成为了软件阵营中最惨烈最刺激的年度大剧，无论是人气度还是关注度都是最高的。



尽管FPS游戏在HALO系列之后大部分开始往“效电影化”、“纯爽快化”的方向发展，但作为FPS关键的操作方式上来说，对于使用传统手柄还是专用鼠标，在家用机上一直有争论。从手柄的进化来看，为FPS类型而设计的功能越来越多，但对于那些要求精准度的高节奏FPS游戏而言，鼠标仍旧有着无法替代的优势。

随着PS3年终FPS超级大作《虚幻竞技场3》的发售，拥有一款家用机鼠标就成为了摆在FPS爱好者面前的头等大事，因为这款游戏你实在无法像玩《HALO3》或《KILLZONE2》那样一边欣赏着超魄力的场景一边悠闲地去瞄准前方的敌人，在《虚幻竞技场3》中有的只有高速的秒杀与高难度的地势掌握，而这款游戏对于真正纯对战类FPS迷来说，几乎是无法抗拒的。尽管《虚幻竞技场3》同时也推出了PC版，但更换一块显卡的钱就已接近一台纯白40G的PS3了，对于很多人来说，选择起来也变得容易起来。想要在PS3平台上大战一场的话，买一款鼠标实在太有必要。这也是风帅哥我接下来要去做的事……



图中是PS3专用鼠标“fragFX”，标价59.99美元，在亚马逊网站我们可以以不到50美元的价格拿下。国内也有水货流入，650元左右有的交易了，PS3玩家应尽早下手。

国外达人新创举，三红X360变身PC

“三红”一直是困扰玩家的问题，也是影响X360发展的原因之一。虽然厂商态度认真负责，将一年的主机保修期延长为三年，并且免费为玩家的三红机增加散热片，但因为三红出现几率较高，很多玩家都已厌倦了无休止的邮寄、维修。最近“三红”出现的几率越来越高，有很多玩家的爱机还连续“三红”，虽然是免费维修，但邮寄维修也让玩家十分头疼。一些原本对主机很有信心的玩家逐渐失去了对该主机的热情，还有不少玩家为了躲避“三红”，索性将主机封箱收藏，使主机彻底变成了房间的装饰品。



不少玩家因“三红”问题对厂商彻底失去了信心索性将主机改装，这位国外的达人索性将自己的三红X360改装成了电脑主机箱，这台电脑拥有P4（3.0G）的CPU，512M内存，60G硬盘外加8个USB接口。通过切割X360的后面板，并充分利用了原来的光驱盒，彻底把X360改成了PC，侧面还有一个标志性的大红灯风扇。尽管如此微软也应该欣慰，因为毕竟是在自家生产的机箱内，安装上了自家的名牌产品……

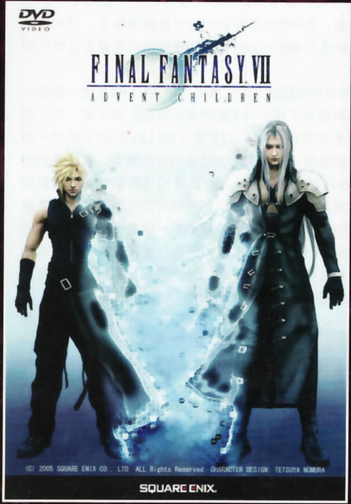
小岛の视点 Vol.04

由人气游戏展望业界
坦言自己的人生见解
Hungry for Some Snake?

由《FFVII少年归来》的成功所想到的

2005年9月30日

这次的完美版《合金装备3》初步预定由三张光盘组成，分别对应"用来玩的合金装备3"、"可以不断挑战的合金装备3"、"观看的合金装备3"，三张光盘的内容一目了然，玩家可以根据自己的爱好，任意选择自己喜欢的光盘。



我想，新时代的游戏必须具备"可以一个人尽情的玩"、"不管多少次，可以反复不断的玩"、"像电影一样尽情观看"这三个要素。

《最终幻想7少年归来》的大成功使我们发现，"游戏"和"电影"这两种东西走得越来越近了，其实，从根本上来说，它们都是属于娱乐的一种媒介，越来越多的人觉得，电影越来越像小说一样，能够丰富我们的阅历，将生活中的道理以一种简单明了的方式传达给我们。但是大多数人对游戏的理解还只停留在娱乐的概念上，随着《FF7少年归来》带给我们商业电影般（大片）的感觉，越来越多的人将会慢慢接受游戏富有内涵的另一面（RPG游戏的精华之所在）。所以，可以说《少年归来》开启了一个新时代。因为是游戏，所以不像真正的电影那样受到很多演员和硬件之类方方面面的制约，以后，游戏玩家在进行游戏的时候，会进入到欣赏一部游戏电影的新境界。

关于它的内容方面，许多老一代资深的电影评论家和相关人士，都给了它很高的评价。但是，这并不是面向电影发烧友而制作的，而是面向游戏玩家制作的全新内容的电影。喜欢不喜欢暂时放在其次，如果不能理解《FF7少年归来》的高人气的话，这样的电影人应该被时代所淘汰了。

《合金装备3》的第三张鉴赏光盘，并不是用来当作电影看的，而是像看电影一样进行游戏，看电影和玩游戏是根本不同的两个概念。从此以后，玩游戏和欣赏这两件事可以在同一个媒体上进行了，当然也包括手机上网这种"交流式的娱乐"在内。随着游戏主机的不断进化，游戏中逐渐可以加入制作的电影CG和动画片断，它们使用同一个游戏开发平台，所以事半功倍，而且也有利于内容概念的统一。

从宏观意义上来讲，游戏是一个人躺在沙发上玩的，上网是一种和大家一起交流娱乐的途径，电影是用来观赏娱乐的，如果能同时体验这三个东西的话他就太好了。游戏的可能性在永无止境的扩展着。《合金装备3》完美版就是这样一款集合了"玩"、"反复的玩"、"观赏"这三种新理念的全新作品，不过它的创作着实费了一番功夫。

《合金装备3》的所有发售预备工作都已经完成，各电玩零售店的宣传海报、杂志用的广告都已经完成，10月24号正式上阵，上次的广告只是抽象地告诉大家是"究极的完全版"，这次将送出具体的"三张光盘组"等一系列全方位的详细解说。这些都只是商业运作，不过能不能掏钱买还要看消费者，所以，希望喜欢《合金装备3》的玩家能继续把对它的爱贯彻到底。

因为加入了网络服务，变成了由三张光盘组成的规模，所以包装的设定方面、说明书、价格、专卖店的海报等等，这一切都不能用通常意义上的定义来衡量。这需要开发人员、生产人员、销售人员等很多人一起努力才能实现。第一次跨越了这么多的困难，终于将它变成了现实。三张光盘装的《合金装备3》可以完全代表我们的诚意，它凝聚了很多人的汗水。

玩了会《合金装备3》，在游戏一开始的问卷调查上，选择了非常喜欢，希望大家玩的时候也尽量都选择这个吧。

自己给自己解闷

相同的时间、走在相同的道路上、向着同样的方向前进，每天的感觉却不一样。人的心境总会有些许的变化，这变化有时候很大，有时候很小。但是，有些人却总是为这些心境的变化而苦恼着。

人们总是向往着安定的生活，但是又希望日复一日的枯燥生活能够有一些新鲜的变化。我也有这样的时候，而且我自有办法给自己解闷。

我经常乘坐东京日比谷线的电车，从六本木站的检票口出去。从通道一直走的话是出口，在通道的左侧，新开了一个通道，通往地下步行街。通往我要去的出口的地方就只有这两条通路，随着新通道的建成，这里的人也渐渐地多了起来，不管哪条路都有将近100米左右。今天，为了改变一下心情，我选择尝试一下左边新开的通道。

因为是早上，除了小型便利店，所有的餐馆都还没有开门营业，连大街上都人烟稀少。不知为什么，我从很小的时候起就喜欢在地下通道里漫步。特别是早上的地下步行街，没有人的时候，那里的风景真是不错，至少我自己这样认为。再过几个小时，这里就会出现大量的人群，而且每个人都像是后面有人在追赶一样，急匆匆地走过。一天之际在于晨，我特别喜欢将这美好的时刻独自占有，这时的我觉得会有一种优越感，我想这就是我喜欢在没有人的地下街道漫步的原因吧。享受这沉睡在梦中般的步行街，在大家还在酣睡的时候，我在这里悠闲地走来走去，别有一番味道。

开关

2005年10月1日

早上乘坐电车回家，在始发站六本木车站遇到了非常可怕的事情！车厢里挤满了人，根本就挤不进去，简直像要溢出来似的。这令我非常地紧张。

终于回到了我居住的住宅街，我就像干了见不得人的事情一样偷偷地溜进了自己的住宅，一直睡到中午，下午才去公司。

我将手表上的日期由31日手动调节到1日，就像是给自己上满了发条一样，打开了自己的开关。虽然一切都没有变化，但是从今天开始就是10月了，这个月照例将会很忙。

"做一个勤奋工作的父亲"

夜里，去体育馆的游泳池里游泳。这个体育馆的会员大部分都是外企的法人居多。所以周六、周日的时候，经常空空如也，礼拜五的晚上也是如此，圣诞节也是一样。相反，周六周日的时候，家庭主妇倒是经常光顾这里。

在欧美，周六周日的时候，父亲一个人去体育馆的情况很不多见，但是，比起在家里悠闲自在的父亲，很多人都想成为一个拼命工作的父亲。在家里自由自在的玩耍，虽然是一件非常惬意的事情，但是时间会不知不觉地流逝，最后只会感到莫名的空虚，所以，我下决心，休息日也要勤奋工作，做一个那样的父亲。

将"HIM"的新曲"DARK LIGHT"买回了家，好久没有在家里吃饭了，儿子已经完全进入了梦乡。



名越武艺帖

影响名越一生的事情，
与她牵手，一切从此
变得与众不同……

Vol.11

FC，相信从名越稔洋与游戏的第一次亲密接触中，会唤醒你那尘封已久的回忆。待业的滋味并不好受，但是名越说，「宁可喝一口血痛痛快快地死去，也不愿吃腐肉活一万年」。□责编/蔬菜汁

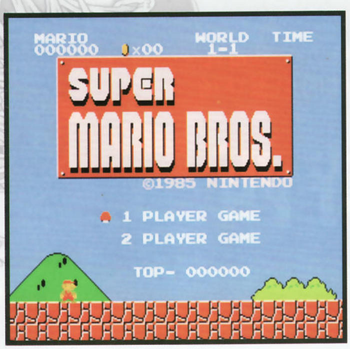
第十一回 FC红白机，我的青春

曾经想做电影的我……

再有6个月我就40岁了。进入世嘉公司已经有16年，离开东京也有20年了。好快啊，下面，我想和大家聊一下，从我的青春时代到进入游戏公司这段时间发生的故事。

每年都有很多人进入游戏业界，而且最近，很多人在年轻的时候就确定了自己这一目标，说实话，我并不是一开始就下决心要成为一个游戏人的。在刚刚进入美术专业大学的时候，比起为了将来而确定目标好好学习，我更想做的是能够凭自己的技术，画出让人觉得过得去的画而已，那时的我就是这么消极的一个人。在学习了这样那样的一些绘画技术后，觉得不管哪一个都很难，没有耐心的我最终选择了专攻电影。喜欢电影的我，上课的时候感到如鱼得水，选择自己所喜欢的专业果然是个明智的决断。

不知不觉到了毕业找工作的时候了。那时的日本正直泡沫经济大萧条时期，只有广告业和电视业还保持着一些人气。那时的我想了想，决定走电影这条路，毕竟这是我的专业。但是并不顺利，哪里都不需要没有经验的大学应届生，虽然那是我专攻的专业。想一想，其实那时的电影并没有什么号召力，除了高仓健和几部固定时段推出的电影（《寅次郎》、《钓鱼迷日记》等）之外，没有什么特殊的亮点。所以，面试不顺，这也是情理之中的。最后找到了一个营销的工作，不过我觉得干那个，我真是糟蹋了……



每天被求职的事情困扰的我，除了进行一无所获的应聘之外，终于迎来了进入游戏业界的那一天的到来，这还得从头说起。

与红白机结缘

那时候，我和女朋友住在一起，正是我的这个女朋友，成为现在的我一切一切的起点。我们开始交往是在大学一年级的时候，因为我们一个住在山口县一个住在爱媛县，几乎没有什么口音上的代沟，再加上意气相投，所以很快就同居了。但是，不管是我还是她，那时都是穷光蛋，坐在一起看电视就成了唯一的娱乐，而且几乎是日日如此。终于迎来了让我能够从心里绽放出快乐的最初时刻。12月的某日，我和她晚上去超市买吃的，忽然一个东西引起了我的注意，看着全神贯注的我，她问道，“看什么呢？”“看这个，看看这个……”，她顺着我的手指的方向看过去，那是任天堂的红白机“FC”，“哎？这就是传说中的那个游戏机么？”“嗯，但是要14800日元……太贵了。”“是啊，太贵了。”说完这些后，我们只好喃喃地踏上了归路。但是看着我一路上露出的一脸可惜的神情，她问道，“那么想要FC么？”“嗯，不过太贵了，而且光买机子，不买游戏卡的话也是白搭。”我认识到这是个可望不可及的物件。之后的几天，我们总是去那家超市，每次我都会驻足在红白机的包装盒前驻足一阵。

圣诞节，我买了很多没什么用的东西，但是女朋友却用打工挣来的钱，买回了FC送给我作为礼物，我想，那时候我的反应可能就像一个小孩子。什么“谢谢”之类的客气话也免了，直接就把箱子掏空，迫不及待的取出缠绕在一起的手柄和电源。女朋友在一旁看着我，呵呵地笑着。经过一阵“苦战”，终于将它们都连接好，插上游戏卡、打开开关后，湛蓝的天空映衬下的游戏名让我一辈子也忘不了，“super Mario bros”（超级马里奥）。现在说起这事可能有些傻，我记得插上电源的那一刻，屋里一下子就暗下来似的，就好像是在经历一种特别神秘的仪式一样。我们俩谁也没有玩，把眼睛眯成一条缝，盯着画面看，“好漂亮啊。”女朋友说道，已经被游戏画面拉进去的我，不假思索地回应，“嗯，真漂亮”。“啊，动了！”因为没有按开始键，马里奥开始自己动了起来（CPU演示）。我忽然缓过神来，这可是游戏啊，总不能不玩就这么光看着啊，意识到这一点，我紧张得攥紧了手柄，“那我可玩了啊？”“赶紧玩一个试试！”，深呼吸后，我终于按下了开始键。然后就如坠梦里，就像上瘾了一样，也不管睡不睡觉了，眼花、耳鸣、手指按得直发疼，这都阻止不了我继续战斗的意志。上课时间正玩得兴起，去学校点个名就溜出来了，回去继续一脸认真坚持我那“未完成的事业”，爱怎怎吧。在玩游戏的时候，不能出声打扰我游戏，那时确实像个小孩子一样。女朋友、我、FC，我们拉开了生活的序幕。

有一天，打到一个地方怎么也过不去了，这时候我才知道有攻略这东西，于是急忙赶往书店。但是攻略书都用塑料袋封得严严的，根本看不见里面，我这个急啊，从缝隙里使劲往里面看，还是不行。这时，女友开始掏兜，“干吗？”“买了它回家看。”“你还有钱么？”“我这还有这周的车票钱。”“那你怎么去学校？”“走着去呗。”“什么？那得走两个小时啊。”女友不仅给我买了FC，还毫不犹豫地又一次为我买了攻略，我把眼泪噙在眼中说道，“你这家伙真是太好了。”

就这样我沉浸在FC和超级马里奥的世界中。有一天去朋友家玩麻将，早上才回来，惊讶的发现，女朋友正在玩游戏机。因为平时都是我玩，她很少玩的。仔细看了一会，玩得居然相当不错呢，而且打到了我都没玩到的地方。“怎么玩的？怎么玩的？”我不禁问道，“看这里”我顺着她的手指看到马里奥居然有100条命，在这游戏里还是第一次看到这么多条命，软磨硬泡下终于从女友那里知道了加命的方法，于是马上又沉迷其中。以前过不去的地方、怎么打也过不去，所以都有些烦了，不过如果是100条命的话，一口气打到最后也不是问题。打倒最终BOSS的瞬间，我看了看女友，她正在熟睡中，我傻乎乎地叫醒她，“看，打通了。”于是，我和睡得迷迷糊糊的女友一起看了通关画面。虽然是简单的通关画面，但是我第一次知道了，游戏和电影一样，也有剧终的时候啊。通关画面就和第一次买来FC时看到的游戏画面一样，感觉怎么看都看不腻。之后我越来越喜欢游戏机了，而且从此开始出入街机游戏厅……一天天就这样过去了。

在去求职回来的时候，女朋友的一句话给了我很大的启发，“要是能把最喜欢的事情作为工作的话就好了。”于是我开始陷入沉思。确实，我学的是电影，这4年来我一直喜欢它，不过，说道最喜欢的事情，即使现在40岁的我回想起来，也绝不后悔，因为我最终选择它成为了我的工作。有时候我就想，女朋友带给我的这份感动，什么时候能够通过我的手让大家也体会到这样的快乐呢？所以，我还要继续努力，直到实现这个愿望。





最终幻想XIII的召唤兽——希瓦。
在本作中会以两姐妹的形态登场。



电玩范特西

爱犹豫彷徨，心中渺茫了夕阳，追忆在心中赐予阳光诗样的梦想
让我约下光的序章誓言的洋装，不去妄想
若流浪，别忘了希望，约束若似无，惶如流星留不住……
拥抱逝去的日子是否能够再重出，让风颤动手中的那一点感动
放轻松，回忆中……我的眼眸……
籍有泪水的冲动，来越过漆黑的朦胧

天野喜孝曾是FF系列的御用画师，在视频游戏界也是很受尊重的日本艺术家。他用水彩画、彩色玻璃、服装设计、铅笔、甚至珠宝来表达他的创造性。他的风格是流畅和动态。下面来听听他想向大家说点什么。

□责编/七曜



—— 请给我们讲讲参与创作设计《FF》系列的经过。

天野喜孝■ 我最初是从坂口（坂口博信，《FF》系列之父）那里知道这件事情的。但是因为当时电视游戏还不普及，所以不明白如何画游戏用的图。因此我最初也是用点把人物画出来的呢（苦笑）。

—— 有这样的趣事啊（笑）。坂口没有具体的要求吗？

天野喜孝■ 想把画描绘成文章，是这么告诉我的。比如怪物的话，要把名字和身体的特征一起写出来，好像近似某种联想游戏呢。“像灰色铠甲一样的肌肉，有耳朵，鼻子的部分像角一样伸出来的4条腿的生物”这样的设定，还有“只会咆哮”（笑）。虽然无法说能画出咆哮来，但是是充满各种各样信息的绘制呢。

—— 当时设想变成点绘，绘制成图了吗？

天野喜孝■ 没，没有特别有意去做，如果能再现6、7成左右的话，剩下的即使有删减，也能成为具有个性的设计。作为游戏的人物，与动画有相近的地方。即使做人物的设计，这种画在那个时候应该也从来没出现过，是把这些图作为参考让别人来画呢。比如说，在动画片《ヤッタ-マン》中登场的ドロンジョ和ボヤッキ-，即使是谁画，都是一看人物就很容易明白其特征的简单人物。这些动画的经验是很有用的呢。

—— 原来如此。除了人物设定以外，设计的时候还有参考过什么东西吗？

天野喜孝■ 不，没有呢。过去在动画片中设计人物的时候，参考了各种各样的东西，但是相反地这样做反而非常麻烦呢。比如说无论以谁定的龙作为参考绘制的话，也只是完全复制他做的东西而已。按自己的想法用自己原本的认识绘制出来的话，就会像自己的东西。我想要做出像《FF》的《FF》啊。

—— 这么说是利用天野心中现存的东西，在描绘《FF》插画的时候，自然表现出来的就是《FF》？

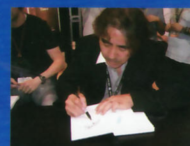
天野喜孝■ 就是这样的。“像《FF》”的东西，做的人不能有意识的这样想。极端地说，我认为果然能做出喜欢的东西的话那就是《FF》了。但是像《FF》的作品当然是存在的，但《FF》既不应该是《ドラクエ》也不应该是《バイオハザ-ド》。我想《FF》因为具有自己独特的风格，所以才是《FF》。“《FF》就是永远向新的东西挑战”也有这样说了的工作人员，而我也正是这样想的。我个人也是挑战的20年呢。

——在这次采访中，得到了难得的机会，可以看见天野喜孝因趣味而制作的立体作品！利用这个宝贵的机会，对于这个立体作品也说点什么吧。

天野喜孝■ 以前我的人物图形有被做出来过，果然很能体现出制作人的个性呢。因此我自己也想做做看，于是不是工作而是作为兴趣开始了挑战。这个作品是想到相当久远以前的恐龙宝宝。再稍微细致做的话，设想是用尾巴立着的。接触到立体物的时候，这个人物是在哪里，玩的对象又是什么，这样的想象很自然地扩展开是非常有乐趣呢。

天野喜孝简介

Yoshitaka Amano



天野喜孝，1952年出生于静冈市。年仅十五岁时，他就已加入“龙之子”制作公司（Tatsunoko Production），开始从事动画的人物设定工作，所曾参与制作的动画作品有许多都是耳熟能详的电视卡通，例如Gatchman（科学小飞侠）的和“小蜜蜂”，这段在龙之子工作的资历，使他在日本动画界中建立了相当程度的知名度。而自从1981年他接下了以科幻为主题的杂志“SF Magazine”中连载小说的插画绘制后，天野喜孝便开始正式展开了他在插画艺术界的生涯。

第二年1982年，也就是在他步入而立之年这个人生重大阶段之一的时候，他退出了已有长达15年合作关系的龙之子制作公司，自立门户创设了“天”制作公司，紧接着1983年，他成为第14届“星云赏”得主。此奖由日本SF同好协会所主持，是每年颁发给该年度中一般被公众对SF相关领域有出众表现或贡献的人物的一份殊荣，而天野喜孝个人就囊括了从1983到1986连续四届的星云赏。

有鉴于天野喜孝在幻想类创作领域的知名度，今日在电玩届当红的游戏制作公司Square在当年策划任天堂RPG游戏“Final Fantasy”时，便委托他担任该游戏人物的设定及宣传图像。这款游戏在1987年发行，一推出就有意与当时另一款著名日本RPG游戏元祖“勇者斗恶龙”一较高下的气势。随着最终幻想的一炮打红，天野喜孝的人物造型原案和情景插画也成为日后该游戏系列的代言人。现在每年都有不计其数出自天野喜孝笔下、以FF为主题的周边产品在市场上成为电玩迷或天野迷们争相收藏的对象。

天野喜孝近几年来还为Square另一款RPG式战略游戏“Front Mission”制定角色原案。与FF系列比较，Front mission 在游戏画面中所采用的人物造型就非常忠于天野原来的设计，整款游戏的美工也非常符合天野的风格。



↑天野喜孝的自制作品。据说是一只小恐龙。

连续这四年之后天野喜孝就没有再次得到星云赏青睐，但他的名气与口碑并没就此在插画界暗淡半分。从首次获星云赏到90年期间，他先后发行《魔天》、《幻梦宫》、《IMAGINE》、《飞天》四本画册，并在1989年于有乐町举办了首次个展“飞天”。从90年起，平均每年都有2本以上的画集出版物发行，并陆续举行多次个人展与原画展。

流星在夜空中静静地滑落，
所有幻想都在这一刻凝聚。

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.12

Metal Gear 这个超级兵器在系列中一直占有非常重要的地位，纵览其历代机型的发展过程，我们可以从其设计思路和改进方向上看出游戏设计人员、特别是游戏监督小岛秀夫的改变。对于熟悉军事以及近现代武器史的朋友来说，其实也能从中看到不少似曾相识的东东。就让我们一起来重新检阅一遍 Metal Gear 的庞大家族吧。

“Metal Gear”，不仅仅是合金装备系列的英文名称，同时也是系列每一作中都会出现的超级武器，几乎每次都是以最终BOSS的身份登场。在游戏的背景资料设定中，其最初的设计初衷是源于上世纪七十年代左右东西方两大阵营对峙的冷战时期，由于所有的洲际导弹发射井都被军事卫星严密的监视，而尽管装有潜射弹道导弹的潜艇可以不被发现，但以当时的技术水平而言，还不具备潜射的能力，必须浮出水面才能进行发射；从飞机上发射空射弹道导弹虽然可以有很好的机动性，但这种方法在稳定性与可靠性上有着明显的不足。“Metal Gear”就是为了解决这些问题而研制出来的，它最大的优势就是在于能够在任何地形条件下自由移动，可以独立的把核导弹发射到世界上任何地方。这种同时具备高机动性和高隐蔽性的核武器搭载与发射平台完全打破了战略军备竞赛的格局，也破坏了脆弱的核平衡。以前我们曾经对在历代作品中登场的各种型号“Metal Gear”作过一个简要的说明，现在就让我们从最初的型号开始重新作一个完整而详细的回顾，看看这种超级武器的进化历程。

Shagohod

出现在MGS3中，从游戏中的时间设定上来讲，其是系列总最早的移动型核武器发射平台了，需要说明的一点就是，Shagohod只能算是Metal Gear设计思路的前身，连原型都算不上。

“Shagohod”在俄语中的意思是“步行者”，在英文中则是以“行走巨兽”（The Treading Behemoth）作为称号加以提及。与MG系列的两足型外表不同，Shagohod的外形看上去更像是一辆非传统的坦克。装备了中程弹道导弹（IRBM）的Shagohod具备了进行洲际打击的能力，其驾驶仓有正副两个驾驶座，不过与MG一样，只需一个驾驶员就能实现全部的操作。

Shagohod是由两个大的部分铰接而成，其前部的两只阿基米德螺旋水泵“前臂”负责牵引其庞大的身躯，底部采用了气垫船所使用的悬浮系统以减轻行进阻力。Shagohod的一大特色就是采用了大功率的火箭推进装置，在有一块较大的平台（例如高速公路或是飞机跑道）的情况下，Shagohod可以先通过点燃火箭将主机加速到480km/h，之后再在此高速状态下发射的中程弹道导弹打击距离就可以达到9600km，足以发射到全球任何一个地区了。另外，其背后配备的大型减速伞可以帮助Shagohod在发射完导弹后进行有效的减速。除了配备的SS-20“军刀”（Saber）中程弹道导弹之外，Shagohod也有自己的防御性武器系统，包括三挺重型机枪、六枚地对空导弹以及100转管机炮。

很明显，Shagohod最大的缺陷就在于其推进装置部分，一旦这里损坏，整架机器就成了一堆废铁；而且其进行加速发射时对平台环境的高要求也大大地削弱了其机动性。

前面我们已经说过，Shagohod与Metal Gear其实是两个平行研发的武器，Shagohod的开发者就是我们在游戏中需要营救的苏可洛夫，而负责Metal Gear研发的则是苏可洛夫的竞争对手、格兰宁设计局的主管，不过沃尔金对苏可洛夫的Shagohod计划更有兴趣，并提供了大量的资金进行支助。从设计理念上来看，Metal Gear的泛用性显然要高出Shagohod许多，那么沃尔金为什么会选择后者呢？这是因为Shagohod实际上只是将坦克、地面效应、中程弹道导弹、助推火箭这些在当时已经相对成熟的知识加以综合，而Metal Gear的开发则需要太多尚未成熟的知识，Shagohod是沃尔金在对成本、风险以及不确定性等因素进行考虑后的选择。在游戏最后，Shagohod被Snake摧毁，而Metal Gear的开发计划则被中情局的情报人员获得，引起了美国高层的兴趣，于是，历代Metal Gear漫长的研发和改进过程中上演了一出又一出传奇故事……

Metal Gear RAXA

Metal Gear RAXA可以说是真正的Metal Gear系列原型机了，其登场的作品是PSP上的MPO（《合金装备索利德 掌上行动》）。该机器的设计蓝图出自在MGS3中被沃尔金弃用的格兰宁（Aleksandr Leonovitch Granin），这份蓝图被美国得到后，在被Snake救出的苏可洛夫博士的努力下终于研制成功。由于当时技术条件的限制，RAXA的四足外形，可以说是到之后系列的两足MG间的过渡。与Shagohod不同，RAXA的核弹发射理念是作为可移动的多弹头分导再入飞行器（MIRV）的发射平台，RAXA具备了同时攻击数个目标的能力，但是其在发射距离上就受到了限制。因此，发射者必须先将RAXA运送到距离目标发射范围以内，再用火箭助推器将弹头发射到预定目标上方3千英尺的高度，之后再将各分弹头向下发射以实现打击目的。

在MPO的游戏中，RAXA实际上只是Metal Gear的实验用原型，并非最终完成品，因此存在许多不足。在斯考隆斯基上校启动RAXA准备攻击反叛军首领吉恩（Gene）时就是在启动后突然发生莫名其妙的故障，之后厄休拉（Ursula）利用她的超能力弥补了RAXA在机械系统上面的不足与Snake进行战斗。出乎意料的是，在成功破坏掉RAXA的四足后，其竟然能够利用背后的翅膀带动主体进行飞行，不过最后Snake还是利用其发射导弹时发射管张开的机会成功将RAXA破坏掉。之后Snake得知，被摧毁的RAXA只不过是实验机，真正的完成品已经开始发射，在击败吉恩后，Snake带领队员猛攻号称无懈可击的弹头，最后，弹头在飞上天后因为之前的攻击而自爆，从而避免了一场核灾难的发生。但是完成品的去向未知。



←游戏中的RAXA，经过激烈的战斗之后，终于将其打败。



→这个就是最终即将发射的核弹头，最后Big Boss还是成功地将其摧毁，避免了一场灾难。

回顾历代Metal Gear 超级武器的诞生与成长

第二回 白马银枪伏千军 星神绝响镇魂曲

我流连舞·无双皆传

滔滔江水随波去，萧瑟风吹。危难处，千钧一发，明王神勇无畏；似临天兵将，齐天威。君不见，滚滚江上，激流淘尽英雄事，戎马倥偬白骨累。惟七曜，惯看花开花落，淡然闲庭信步，以悠然之心游戏无双。□文/七曜



野旷微风，芳郊小路，杨柳炊烟合万缕。秋晴初别陌上人，长流没落奔山去。剑贯长虹，枪隔飞雾，英雄旧事今何处？浮云自书业千秋，蛟龙更落如星雨。回首向来，子龙纵枪立马，天下夺魁！各位幸会，“无双皆传”栏目又与大家见面了，片观前诗所云便知，本期要为大家讲述的就是历代真·三国无双的男主角常山赵子龙。而另一位则是于战国无双2猛将传中新登场的“姬若子”长宗我部元亲。

驰骋遨游于战场的青龙——赵云

众所周知，赵云是历代真·三国无双系列的男主角。因为KOEI推出的三国游戏基本是以《三国演义》为蓝本制作，《三国演义》的着墨点是偏蜀贬魏，倡导典型的儒家思想——王道与仁政。主线是从蜀汉政权的建立以及灭亡直至三分归晋的过程，其中有穿插分支线索来记叙。其中勇谋兼备的赵云可谓是被设计的最为成功的角色之一，集忠、义、智、勇于一身的完美角色，广义上来说，用现在的眼光来看历史，他就是一个精神偶像。当时人民在军事镇压和残酷统治之下，需要一个有精神凝聚的向心力的精神偶像来作为寄托。像这样一个骁勇善战、一身是胆自然而然地被选为作品的主角。

读“历史”，怎样去读，这是一个常常被人忽略的问题。的确，历史书很枯燥，很多人选择读所谓的名家“解读”；但解读太古板，不如读所谓的“品读”；但“品读”的个人倾向又太严重，所以还是自己拂弄浮云，“游戏历史”一番更加快意。无双中的赵云气宇轩昂、勇敢忠诚，以精湛的武艺在敌阵中长驱直入的若武者。全身以青甲覆盖，所以称为驰骋遨游于战场的青龙。在真·三国无双5以及系列中，他的武器名设计都与龙有关。龙胆、龙爪、龙眼、豪龙胆、逆鳞，以龙来寓意武器名称是因为他字“子龙”，KOEI直接对其移花接木，嫁接到武器名上面。而“胆”字则源于对他的誉词“一身是胆”，时间追溯到蜀魏两军的汉水之战，老将黄忠前往魏营劫粮，结果反被魏军团团围住。黄忠左冲右突，没能突出重围，赵云带了一骑人马赶来营救。赵云杀进重围，救出黄忠。赵云回到营地，埋伏了大批弓箭手，然后大开营门。自己单枪匹马，站在营门外。追过来的魏军见此状，都不敢向前一步。只见赵云枪一挥，营里的箭好似飞蝗般射向魏军。赵云和黄忠乘势追杀，获得大胜。次日，刘备前来犒赏三军，他夸奖赵云“一身是胆”。豪龙胆（Fierce Dragon）的“豪”则是意指赵云豪气冲天。



→仗一身之胆艺兮，千军任之去离。凭傲世之雄气兮，万马无不尊习。

真·三国无双3 猛将传是当年系列登峰造极的一作，在玩家中有着极高的人气，在武器设计方面也达到了系列的一个顶峰。赵云的LV11武器官方的日版名为“逆鳞”，美版名为“Raging Dragon”，直译就是“愤怒的龙”，表面看来两个名称有差异，但如果你知道“逆鳞”一词的涵义，这种臆测就会迎刃而解。逆鳞又可以叫做激鳞，形容平时温驯的龙，身上有部分的鳞片是逆着生长的，所以称为逆鳞。相传如果误触了龙身上逆鳞，龙就会暴怒，将触摸逆鳞的人杀之。比喻每个人身上都有不能让人碰触的雷区，象征着人的尊严，如果被侵犯了为人原则，突破了自己信守的底线，那么就会遭到不可饶恕的反击。本词语出自《史记卷六十三·老子韩非列传第三》，韩非子道：“人主有逆鳞，人有婴之，则必杀之。”此言意为君主也有逆鳞，如果有人触犯了，则必杀掉。象征着至高无上的权威和尊严，不能侵犯。从此，“逆鳞”一词就成了帝王专用，正如龙是帝王的专用图腾一样。

天之大星神——长宗我部元亲

长宗我部元亲是战国无双系列中登场的新角色，在游戏设计的武器为三味线，元永禄年间，三弦由中国传入琉球，再由琉球经大阪进入日本岛，得名“三味线”。当时的中国三弦本是由蛇皮来覆盖共鸣箱，但当时日本找不到那么大的蛇皮来制作，便产生了用狗皮，猫皮来制作的早期三味线，所以长宗我部元亲的第二武器名为“轰蛇皮线”。长宗我部元亲的第



二密藏武器名为“蝙蝠骷髅”，外形设计是一把骷髅琴头的吉他造型，这又是KOEI的恶搞和移花接木，恶搞归恶搞，但武器的命名还是有含义的，元亲的一个别名无鸟岛之蝙蝠，这个称呼揭示着四国是偏僻的地方，很荒凉。元亲和信长谈判的时候，被信长嘲笑为无鸟岛之蝙蝠。意思是，没有我信长（鸟）在的四国（岛）的元亲（蝙蝠），就是国语里山中无老虎，猴子称霸王，鹤立鸡群的意味。而在传说中，这种蝙蝠的脸部是金色的骷髅形态，所以元亲的蝙蝠骷髅是依此设计的造型。

元亲最著名的绰号是“姬若子”，他是为日本战国时代“四国地区”的大名，史称“土佐之出来人”，这便是他游戏中第三个称号的来历。他是第21代家督（族长）国亲的嫡长子，幼名弥三郎；因自幼体弱多病、深居简出而显得皮肤白皙、性格阴沉内向，不受大人的喜爱。部分家臣更嘲笑其为“姬若子”——像个公主一样。1560年在长滨合战中，作为传统军事强国的本山氏占尽上风，长宗我部军处处败北。就在千钧一发之际，元亲挺枪跃马，一人单骑向着敌人的千军万马直冲而去，大惊失色的家臣诸将怕少主有失，立刻不顾一切地追其后突击，于是在“多米诺”效应下，很快反败为胜。此战以后元亲的绰号也变成了“鬼若子”——英勇如鬼。



天之大星神称号和武器“天津瓮三味星”的来历

天津瓮星神是古事记中唯一的星宿神，称为天之大星神，天香香背男神的别名，也是日本神话中的恶神。在抵抗众神攻击的过程中被诛杀。天照大御神派遣经津主神和武瓮槌神平定苇原中国，正欲下界时二神说道，天有恶神，名为天津瓮星，亦名天香香背男。我们先诛此神，然后再下去苇原中国。于二神在东国楫取之地将天津瓮星诛杀。

编辑寄语：长宗我部元亲的家纹



长宗我部家纹为七鸠草。据说元亲的祖先华夏古秦氏受命由信浓转封至土佐时，顺道入京拜见朝廷，并受赐一杯，恰有一片鸠草的叶子浮于杯上，此时看着杯中鸠草泛起的涟漪，当时想到了七鸠草的含义，决定将它作为家纹。



BIOHAZARD STORY 解构恐惧 Vol.13

前几期谈到了T病毒、G病毒等几种在《生化危机》系列中登场的病毒，而这一次要讲到的就是T-Veronica病毒了。这种病毒以阿希福特第一代家主维罗尼卡命名，并且和阿希福特家第七代的孪生兄妹命运紧紧交缠。

□文/荇菜

与两兄妹的悲剧命运相交缠 以传奇女性命名的病毒

T-Veronica病毒在《生化危机：代号维罗尼卡》中登场。它的名称前面的T即Tyrant的缩写，也就是暴君的意思，这揭示了它与T病毒之间的联系。T-Veronica病毒和T病毒一样，都是通过对始祖病毒的研究而培育出来的。根据《生化危机》系列的剧情设定，T-Veronica病毒是由阿希福特家族的天才少女阿蕾西亚·阿希福特在年仅10岁的时候研制而成。

阿希福特家族是一个历史悠久的名门望族。1967年，阿希福特家族当时的家主爱德华·阿希福特和奥斯维尔·斯宾塞、詹姆士·马卡斯一起创建了Umbrella公司，从事对病毒的研究。其后阿希福特家族在Umbrella公司中逐渐失势，远离了权力的中心。第六代家主亚历山大·阿希福特在南极建立了基地，相对独立地进行病毒的研究工作。为了能够重振家族的声威，他决定使用人工基因技术来培养出自己的后代。阿尔弗雷德·阿希福特与阿蕾西亚·阿希福特这对孪生兄妹这一计划的产物。其中，妹妹阿蕾西亚的资质十分优秀，被认为是阿希福特第一代家主、传奇女性维罗尼卡·阿希福特的化身。而哥哥阿尔弗雷德的智商虽然比一般人也要高，但并没有达到亚历山大的期望，是一件“失败的作品”。

阿蕾西亚的天才从小就显露出来。当她才10岁的时候，就已经担任了南极基地的主任研究员。她在研究所参加了T病毒的研制，并且从蚁后的体内发现了另外一种来自于远古的病毒。通过将始祖病毒与这种远古病毒相融合的方式，阿蕾西亚培育出了一种新的病毒，并且以维罗尼卡·阿希福特的名字命名为T-Veronica。阿蕾西亚认为，这种病毒将能够激发宿主身上的潜能，使宿主的体力和智力都大幅度增强。不过，对T-Veronica的进一步研究并不十分顺利，植入病毒后宿主的变异过程仍然难以控制。

当阿尔弗雷德与阿蕾西亚兄妹长到12岁的时候，他们终于得知自己是父亲用人工手段“制造”出来的。身世揭晓之后，他们对父亲产生了极大的不信任，心态也发生了剧烈的变化。1年之后，阿蕾西亚做出了一个令所有人大吃一惊的决定：她向父亲亚历山大体内注射了T-Veronica病毒，用亚历山大来当作试验品。被注射病毒的亚历山大变异成为了一个丑陋的怪物，而并没有达到预想中的效果，她的试验失败了。于是，阿蕾西亚将亚历山大关押起来，继续她的研究。变异后的亚历山大被人称为“诺斯斐拉图”，后来当克莱尔·雷德菲尔德与史蒂夫·邦赛特闯入南极基地的时候无意之间将它释放了出来，经过一番搏斗之后克莱尔消灭了它。

在亚历山大身上进行的试验失败之后，阿蕾西亚发现，控制变异的关键在于病毒与宿主身体之间的排斥反应。同时，她找到了减弱排斥反应的方法：那就是让宿主的身体在超低温环境下与病毒进行缓慢的结合。于是，她向自己注射了T-Veronica病毒，并且进入超低温培育室中开始了漫长的休眠。15年之后，阿尔弗雷德在与克莱尔等人的搏斗中身负重伤。临死之前，阿尔弗雷德打开了超低温培育室，唤醒了阿蕾西亚。此时阿蕾西亚已经成功抵与病毒融为一体了。

此时的阿蕾西亚身体发生了一些变异。在她最初的形态，她仍然保持着人类的外形，除了身体上包裹着触手一样的筋脉状物体之外，其它部分与人体并没有太大的区别。她的智能也仍然保持着原有的水平，甚至还有所强化，而不像其它病毒的感染者一样智能完全遭到破坏。不过，她的血液中此时已经充满了变异的线粒体，具有十分诡异的能量。她可以向真正的蚁后一样，控制无数蚂蚁的行动。当她受到伤害的时候，喷出的鲜血只要接触到空气便会剧烈燃烧，产生极高的温度，可以用来攻击敌人。当她的身体进一步变异、进入第二形态之后，就成为了如同蚁后一样的丑陋怪物，下半身变成输卵管，可以排出具有攻击力的幼虫。在游戏结尾的战斗中，阿蕾西亚的下半身输卵管被克里斯·雷德菲尔德所破坏，这时她的上半身脱离了下面的部分，并且生出四篇翅膀在空中飞行，并且不停喷射着燃烧的血液，做出最后的攻击。克里斯最终打败了阿蕾西亚，她的悲剧人生落幕了。

与T病毒不同，T-Veronica病毒并不具有剧烈的传染性。T-Veronica病毒只能通过直接注射的方式来植入宿主体内，一般的接触并不会导致病毒感染。因此T-Veronica病毒作为生化武器的用途很有限。这里需要说明的是，在《生化危机·代号维罗尼卡》这一作中，虽然洛克岛和南极的秘密基地中都出现了大批感染病毒形成的丧尸，但这些丧尸都是感染T病毒所形成的，而并非T-Veronica病毒。在游戏中出场的怪物中，只有三个是感染T-Veronica病毒而形成，也就是“诺斯斐拉图”、阿蕾西亚以及被阿蕾西亚抓住之后注射了病毒的史蒂夫。和亚历山大一样，史蒂夫被注入病毒之后也没有经过低温融合的过程，因此产生了剧烈的变异，变得狂暴无比。不过，史蒂夫后来仍然恢复了一定的理智。



此后，T-Veronica病毒没有再次在《生化危机》系列的正统作品中登场。不过与T病毒、G病毒等其它种类的病毒一样，CAPCOM再次为T-Veronica的去向留下了伏笔。根据剧情我们得知，阿尔伯特·威斯克为了夺取T-Veronica病毒而策动了对洛克岛的袭击，其后又追至南极基地。由于阿蕾西亚被克里斯打败、身体也被摧毁，威斯克的计划遭到了挫折。不过，威斯克还是发现了史蒂夫的躯体，并且从他的体内提取到了病毒的样本。另外，威斯克还向克里斯以及克莱尔透露，史蒂夫其实并没有死。至于T-Veronica病毒以后是否还会登场，史蒂夫的命运又将会怎样，那只能留待以后揭晓了。

日日夜夜的狩猎生活中，让我们了解猎人世界的点点滴滴 VOL.9



MH杂记簿 LABORATORY

Monster Hunter

怪物猎人的世界是个充满独特魅力的世界，拥有众多天马行空的传奇要素，经过系列数作的发展，也逐渐形成了比较完整的世界观及猎人文化。本期专栏就为大家介绍一些怪物猎人系列的相关知识，希望大家能够喜欢。

□文/龙马



怪物猎人的传奇世界 ——龙族的继承者

龙人族，自然的后裔



说到龙人族，在猎人的世界中一直担任着相当重要的位置，与猎人们的生活息息相关。他们的外貌通常都是有着长长的耳朵，体貌特征及穿着打扮也与人类有所不同，有关龙人族的起源相传他们是由远古时代的古龙的一支经过长年的岁月进化而来的种族，就如人类是灵长类的后裔一样，但这一说法并没有得到证实。

龙人族与人类相比拥有很长的寿命，但相对他们的繁殖能力很低，数量也很稀少，这也是龙人族多数都是以身材矮小的老爷爷姿态出现的原因，像江波村村长那样年轻有为的龙人族可谓是非常罕见。龙人族拥有很高的智商及丰富的知识，相比人类利用神话与宗教而言，他们更多的是运用自然与现实的方法来考虑解决问题，可以说是与自然一体化的种族，甚至有些事情都是人类常识无法去理解的。正因为这样，在人类为主的社会中，他们虽然在某些重要场所能拥有很高的地位，但多数情况下一般的都市政府及军队等组织很少能看到他们的身影，相反一些地方贵族及边境小国家却非常重用龙人族，因此一些新式的武器及发明品之类，通常地方及边境地带出现的比较多。

龙人族爱好和平，不喜争斗，所以与人类之间不会有什么冲突，但绝对不要以为他们是软弱的种族，斩断过一角龙之角的柯柯特英雄——初代村庄的村长就曾经是一名传奇的龙人族猎人，由此可见龙人族中也是有着不逊于人类的勇士存在的。



除了上面提到的两代村长以外，下面再列举几位在游戏中比较知名的龙人族，他们拥有各种各样的性格，也许你会对他们另眼相待：

交换物品的老爷爷，相信大家都很熟悉了，拿着一根拐杖说着奇怪嘟囔声的老爷子，在他那里能交换到很多特定的珍贵素材，不过可不要过多的纠缠，老人家可是会发逐客令的。

集会所穿长袍的大姐：知识非常渊博，是古龙生态学的专家，总是一副温柔的笑脸面对大家，另外她的酒量非常惊人。

传说的职人：武器工房的老前辈，拥有龙人族代代相传的锻造技术，可打造世所罕见的高级装备。

大老殿的大长老：大老殿是猎人工会中最高位的存在，传说老人家年轻时曾用手中的宝刀切断过老山龙的尾巴，某种程度来说也许是最强悍的猎人也说不定……

其他还有如集会所中的探宝爷爷，委托书中经常出现的工会主人等等，他们与人类社会和谐共处，取长补短，创造了很多很多传奇，猎人的世界因有龙人族而精彩。

炎之帝王与皇妃

古龙与飞龙种的不断演化相比，它们一直保持着自古以来的风貌，并且生活在人类所未知的领域中。随着近些年来人类的频繁活动，生存范围的扩大，古龙的目击报告也随之变得多了起来。其中被称作特别危险存在的一种全身覆盖着赤鳞的雄性古龙与披挂着青鳞的雌性古龙，它们的共同特征是身体周围升腾着高温的火焰，在火山等高热地带出没居多，性情极为凶暴，正因此人们把它们称为炎王龙与炎妃龙，统称为“阳炎龙”。

根据古龙观测所的研究，阳炎龙之所以在火山等地出现案例多，是因为它们的主要食物为火山地带的优质燃石碳正，但根据燃石碳的成分来判断，食用这种对我们人类而言并没有什么营养的矿物的阳炎龙，身体素质的构造之奇特远远在人类的常识范围之外，不过至少可以知道，它们这是维持身体机能的一种本能行为。根据研究，它们大而坚韧的双翼内藏有无数的绒毛，绒毛内含有大量磷质粉尘，当其抖落双翼时这些粉尘就会四散在身体周围，随即扣击牙齿打出激烈的火花而引发大范围的粉尘爆炸，是非常危险的行为，但这种做法并非为了伤及周围的生物，而是为了周期性的处理身体中的废物而做出的生理行为，另一方面，如果它们受到对自身产生威胁的攻击时，也会毫不客气地使用这种颇具威胁性的爆炸来进行自我防卫与威慑，使其他物种很难接近自己而望风而逃。

曾经有古龙观测所的调查队追踪过雌雄阳炎龙的去向，发现了一座连当地原住民都不敢靠近的古代遗迹，考虑到危险性，调查队并没有深入调查就匆匆撤退了。至今，这种充满神秘与孤高色彩的生物仍是许多冒险者们探求的对象。





龙马 未知的猎人之路……

本期专栏的全新风格不知大家是否喜欢，其实游戏中还是有很多值得探究的奥秘，多多留意也是很有意思的事情。另外感谢协力合影的xseraph同学。

Check! MHP2装备图鉴

天空之苍，大地之樱



●雌雄一对剑 苍胧之皇&红莲女爵（ヘイルカイザー&ブラッシュデイム）



这次为大家介绍的是这两把成对的龙剑，这两把需要苍樱火龙素材制作的龙属性大剑具有很高的实用性，樱大剑“仙后巨剑”更是历代游戏最早可以制造出来的龙属性大剑，帮助很多猎人战胜了一个又一个强敌。而升到上位后的“苍胧之皇”与“红莲女爵”因其材料易入手且泛用性强，也拥有非常高的实战价值，可说是很多中高级猎人的主力对龙兵器。

机战犯必看的机器人研究所　VOL.1

机战FAN专栏

ROBOT COLUMN

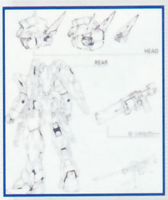
从上个世纪的91年，第1款机战游戏在任天堂的板砖GB上诞生以来，历经10余年，在各个主机上共计推出了将近40部的作品……特别是在最近几年，眼镜厂又开创了新机战游戏——OG系列。由此开始也将拉开机战游戏历史上的一个新的篇章。　□文/零羽

从本期开始将为大家介绍元老级的原创系列之一“SRX系列”的机体。说到从《新机战》起登场的SRX系列，最初的设定中只有R系列的几架机体以及隆盛等机师……但这一切都在PS主机上《机战α》中发生了巨变……游戏中的全部原创角色都与SRX系列搭上关系，并且《魔装机神》系列中的部分剧情也被融入到了SRX系列中……同时，SRX系列也就成为了贯穿《机战α》整个游戏的主线之一。在眼镜厂推出的OG系列中，SRX的设定更是成为了整个故事的核心内容。在最新推出的机战OG外传中，甚至还出现了SRX计划的后续机“ART-1”。由此也基本能看出，SRX系列在今后的OG系列中仍然会起到贯穿主线的作用。



机体资料　机体名　R-ウイング

出自	原创SRX系	变形形态	R-1
分类	可变型接近格斗用PT	合体形态	SRX
	（高机动飞行机形态）	所属	地球防卫军极东支部SRX小队
机体编号	R-1W	主开发者	卡库・哈米尔
全长	25.4m	主驾驶员	伊达隆盛
重量	50.2t	武装・兵装・技能	G リボルヴァー
动力	热核反应炉		ブーステッドライフル

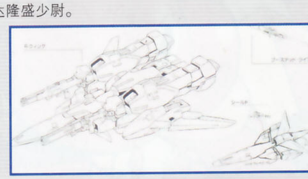


R-ウイング是R系列机体中拥有唯一的变形系统的机体R-1的高机动飞行形态。同时，此变形系统也是R系列机体在变形合体成SRX时所使用的系统的初期试作形态。将R-1的各个部位都做了大胆的变形试验。从**R-ウイング**的外形上看，很容易让人联想到Z高达，或者是利・加斯。在变形成**R-ウイング**后，R-1也应该与Z高达等机体相似，可以单机突破地球大气层。并且，也可以通过追加大型推进器一类的简单装备，达到单机脱出地球大气层的目的。**R-ウイング**在无重力的宇宙中，利用其速度上的特性展开高机动作战也是**R-ウイング**的特长之一。**R-ウイング**所搭载的热核反应炉可以使其在地球和宇宙之间任意活动。而要远距离航行时则要使用热核火箭推进器之类的追加装备。但这些也只是存在于设定中的内容，毕竟以R-1的机体大小来看，它还是不适合做远距离飞行用的机体的。R-1变形成**R-ウイング**后，类似于现实世界中的无尾翼型战斗机。也就是说在**R-ウイング**上找不到垂直尾翼之类的东西。**R-ウイング**整体扁平的轮廓，可以有效地减少空气带来的阻力，同时机体全身也使用了吸收电波的材质，增强了飞行作战时的隐秘性.**R-ウイング**的主机翼采用了可变形后退式机翼。主要是考虑到作战时**R-ウイング**可能会随时变形成R-1的原因，并且采用此类机翼也可以提高在重力环境下的机动性。另外，当**R-ウイング**变形成R-1后，机翼部分会旋转到背部，在做出瞬间加速等动作时也可以起到增加机动性的作用。**R-ウイング**的武器装备方面，最初只是**G-リヴォルバー**一种而已。但考虑到作战时的需要，又追加了高出力的**ブーステッドライフル**。使得**R-ウイング**的攻击力有了大幅提升。

机体资料　机体名　R-1

出自	原创SRX系	所属	地球防卫军极东支部SRX小队
分类	可变型接近格斗用PT	主开发者	卡库・哈米尔
机体编号	R-1	主驾驶员	伊达隆盛
全高	19.1m	武器装备	バルカン
重量	50.2t		コールドメタルナイフ
动力	热核反应炉		G・リボルヴァー
变形形态	R-ウイング		ブーステッドライフル
合体形态	SRX		T-LINKナックル

机体简介：R-1是实施“SRX计划”的地球防卫军极东支部开发的近距离、格斗战用**パーソナルトルーパー**（简称为PT）・R系列的一号机，正式名称为REAL PER-SONAL TROOPER TYPE-1。驾驶员是伊达隆盛少尉。



R-1的武器比较有特点，其标准装备中没有配备任何的光线兵器，取而代之的是清一色的实体弹武器。还有，除了上述实体弹系的武器之外，R-1还可以通过“T-LINK”系统（念动力感知增幅系统）来使用强力的格斗战武器“T-LINK**ナックル**”。

R-1可以说是轻量型、高机动的真实系机体，并且也是R系列的机体中唯一一架拥有变形能力的机体（变形后为**R-ウイング**）。

R-1在R系列的合体模式（OOC模式）的基础上，又附加了**R-ウイング**的变形机能，其机体构造变得非常之复杂。也可能是由于这个原因，R-1的外部装甲变得相对很薄，为此它也成为了R系列中唯一一架装备有防护盾的机体。说到防御措施，R-2拥有着光线防护立场“Iフィールド”，而R-3也有着通过使用“T-LINK”系统展开的“念动フィールド”……所以，为没有内藏式防护装备的R-1配备上一个防护盾也就变成合情合理的了。



从R-1的开发过程可以看出，单体的变形合体系统是有着限界点（也有可能是因为各机体的开发责任者的个性导致了这种情况的发生……）。而之后的R-2、R-3两架机体通过追加了强化装备后，使得变形成SRX的合体系统更加稳定……由此看来，R-2、R-3两架机体的构造要比R-1牢固坚实很多。但也不能因此就将结构复杂的初期测试型的R-1称为“失败品”。要是说起来，拥有着比R-2、R-3拥有更高技术含量的R-1，才真的是一部凝聚了开发者“卡库・哈米尔”博士的独创性和心血的高级机体。

龙哥热线

经常废寝忘食到废寝忘食的语无伦次的龙哥

马上就要过年了！无比怀念小时候过年的感觉，特别是小时候能够收到N多长辈们给的红包的感觉……

PSP版《真三国无双》众武将可有最强武器？如果有，请问吕布大人和左慈哥的最强武器如何取得？再问，此版《真三国无双》可有什么秘籍、BUG之类偷懒速成大法？

（浙江杭州 陈曦）

不知道你说的是PSP的1代还是2代，不过这两作都没有“最强武器”的设定的。在2代中，武器分为三级，LV1武器可攻击4次，LV2攻击可攻击5次，LV3攻击可攻击6次。LV3武器名称前有蓝色旋涡标志的表示此武器可以使用进化攻击，使用方法是当武将无双槽满时，在6方攻击结束后可继续进行三次攻击。武器属性分为炎、冰、阳、阴四种，炎的标志为火，冰的标志为6方形冰晶体，阳的标志如太阳，阴的标志是紫色月亮状。各属性的作用与真354相同，炎可持续燃烧对敌人造成伤害，冰可有一定几率将敌人冻住，阳可无视敌人的防御造成伤害，阴则对杂兵有一击必杀，对敌将可按比例扣血，但是会消耗无双槽。当然，武器除了基本的攻击力不同外，还可附加一定效果。貌似没有你说希望的那种偷懒速成大法秘技。

龙哥！第一次见面，请多关照。我想问一下，GBASP是不是可以兼容所有GBA、GBC、GBM之类的游戏（我是新手）？GBASP可以下载么？用金手指可能烧坏主机么？

（内蒙古牙克 孙波）

嗯，果然是新手级别的问题……这么给你解释吧，GBC就是彩色屏幕的GB，GBA、GBASP以及GBM可以算作是同一个时代的掌机，后三者在玩游戏的实际性能上来讲基本差不多，所以本刊的电玩榜栏目在作数据统计时就统一将这三种主机归为一类。其中，GBA和GBASP可以向下兼容GBC的游戏，不过因为屏幕大小不同，所以用它们玩GBC游戏的时候就会发现屏幕并非全屏，这个尺寸就是原始GBC屏幕尺寸的大小，当然你也可以按L键来将屏幕切换成全屏效果，不过这个功能并不会提高原本GBC游戏的解析度。另外，由于GBC卡带明显大于GBA卡带（GBA、GBASP以及GBM用的都是GBA卡带），所以尽管可以将GBC卡带插在GBA和GBASP的插槽里，但是会明显多出一截来，影响美观，当然这并不会影响实际游戏。需要注意的是，GBM只能玩GBA游戏，无法兼容GBC游戏。GBC太过古老，就完全不必考虑了，另外三者的比较方面，GBA是出得最早得，手感不错但是屏幕太暗，在光线不足的环境下玩起来比较费眼睛；GBASP外形小巧且解决了屏幕的问题，采用的是手机上的导电金属片，一般按键是坏不了的，但是手感略显生硬；GBM的手感和屏幕亮度都不错，只不过当初出于袖珍化设计的考虑，按键和屏幕都偏小，会比较累，而且也无法兼容GBC游戏。你说的是下载GBA的游戏ROM吧？ROM的下载都是通过PC进行的，之后再拷到烧录卡中运行，GBASP本身不具备这个功能。因为正常来讲，GBASP是需要购入正版卡带来玩游戏的，你说的下载……咳咳，咱们自己心知肚明就行了。你说的是修改游戏用的“金手指”吧？那只是一种软件而已，怎么可能会烧坏主机？

我看《掌机迷》上的游戏发售表中赫然写着“2008年 火炎纹章DS”，令我激动了好久！请问龙哥知道具体在什么时候发售吗，谢谢啦！

（辽宁沈阳 洪宇平）

NDS版的《火炎纹章》是任天堂旗下著名的SRPG游戏《火炎纹章》系列的NDS平台首款作品，不过本作并非是新作，而是以FC版的系列第一作《暗黑龙与光之剑》为基础，追加了新要素的重制作品。本作描写了主人公玛鲁斯为了复兴祖国阿里提亚，率领同伴与邪恶帝国德尔亚作战的故事。本作还将对应Wi-Fi机能，玩家可以与好友进行联机对战，或者租借朋友培养的强力角色帮助自己作战。作为火纹系列的第一作，《暗黑龙与光之剑》当年的众多设定都成为了系列的标志性特色，后来也曾经在SFC上复刻过一次，这次的NDS重制版相信除了画面的大幅改进以及对Wi-Fi的支持之外，相信还会有更多的新要素追加。不过关于本作的发售时间，任天堂在去年的发布会上也只是表示了“2008年预定”，至于更加具体的发售时间和系统情报等等，目前尚未作进一步公布，不过估计会在近期有消息放出。



←这次的DS重制版在画面上有了很大的提升。

龙哥你好，我的PSP在刷了3.71 M33后就无法联机了，LAN键开后联游戏或者传图片，都是连一会就说发生连接错误，如果是接受图片时就说“发生连接错误（80411107）”。我的机子是旧版硬降的，刷3.71时坏过一次，请问如何解决？

（甘肃兰州 谈之舟）

这个是因为硬降时MAC地址改变造成的，可以下载PSP用的MAC地址修改工具进行修复。这款软件的名称就叫“PSP网卡MAC地址修改工具”，其原理是通过读本机的错误MAC地址和真实MAC地址，来对比修复。下载完软件后 先在主机信息里读出MAC地址（此时的是由于硬降级或硬刷后产生的错误地址，建议修改之前先



↑用这个软件就能修改PSP的MAC地址了。

抄下来以防万一）。接着设置一个网络连接可以通过AP或神卡等连接，在热点上进行连接也可以，设置完后选测试，连接成功会出现连接的数据，其中倒数第四行是本机的真实MAC地址，抄下来。之后在PSP上运行gracz54 MAC Address Change，按X键会提取你的MAC地址到记忆棒MS0：/MACID.BIN文件里。提取完后把文件复制到电脑上，运行UltraEdit-32这个软件（可自行到网上下载），用UltraEdit-32打开macid.bin文件，在第一行把刚才第二步抄下的MAC地址写上去，保存后把文件复制到MS0:/里。最后再运行gracz54 MAC Address Change，按O+L把MAC地址写回PSP里，到此已经完成修复了。可以到系统信息里查看刚才的MAC地址写得对不对，如果对了，就可以联机进行测试了。

Dear龙哥！请问“白夜”中马克西姆如何打Boss Rush？还有，《黄金太阳1》中共有几只精灵？我找到了16只（每个属性4只），而我一个同学找到了28只（每个属性7只）！狂汗ing……

（河北张家口 徐翔坤）

“白夜”的问题，在标题画面中按住L+R，再进入BOSS RUSH即可。《黄金太阳1》中一共有28只精灵，每种属性各7只，你同学收集全了。地精灵：**ソロ**是在主角刚出村后自动加入；**グラニト**在**コリマ**村有栏子的屋子后面，从密道中出来后就可以抓到；**マイカ**在迷い**の**森的右下角；**カルク**在学会透视回收**イワン**的村子，

先进宿屋，找一个女孩要骨头，给狗骨头，狗就会让开，然后再去右上角爬上梯子，敲响钟后，能看见**カルク**跳了出来，然后回到狗那使用透视，可以看见密道，进去后可以抓到**カルク**；**アイヴィ**在出第一个沙漠**マカラン**后，向左走，可以看见一个被小河包围的一块地方，在上面走动就会和**アイヴィ**发生战斗；**ジー**从后面进入**カレイ**村的码头，**ジー**就在那里；**バルブ**在宝岛的第六层，把它赶到右下角，当它和主角隔着石头一起移动时使用时间停止魔法**ストップ**再抓。火精灵：**バーン**在第一个山洞里就可以看见；**コロナ**在**イミル**村的冰洞里；**フィーバ**在**シーアン**村出来后，向左走一点，然后一直向上走，到头的地方遇敌后就可以看见**フィーバ**；**ダイナ**在**カレイの**町右上角，推开神像，在密道里；**ジエネ**在**トレビ**下方门口，向右边走到墙边，使用树木生长的特技再用结冰魔法使水结冰就能到达；**マグナ**在第二个沙漠**スハ　ラ**中，当打败沙漠中的大龙卷风中的BOSS后来到神像前使用透视，可以看见精灵的脚印，顺着脚印可以找到**マグナ**；**ヒート**在**ラリベロの**町的屋顶上，从右边屋子里爬上楼梯，再跳到墙上就能绕过去。风精灵：**ゲイル**在**ビリビノの**町的教堂向下走有一条路通往密道，用风吹开即可进入，再用推石头的特技把神像推开；**シルキ**一在第一个森林，最右上的树干上；**バイス**在**フーチン**寺的洞里；**スモ　キ**在**マカラン**沙漠的大沙中，有几块石头围成的圆圈，在旁边使用透视，就在其中的一个里面；**ツヴァイ**在主角的村子**ハイディア**村，左上角有一石头需要学会特技悬浮提起后进入；**エレキ**在**アルタミラ**洞窟中推开石柱得到；**ブリーズ**在**バビの**灯台，先去左边的石柱下面，把里面的一块石柱用推石头的特技向左移动，然后去右边的石柱，绕到遗迹的外墙，使用植物生长的特技使小草变成蔓藤，然后爬上去，进到里面掉下后就可以看见**ブリーズ**。水精灵：**フィズ**是**メアリィ**出场时就带着的；**ソルベ**在**マーキュリ**一灯台的某个瀑布中；**ミルキ**一在**シーアン**村，有个女的会在湖边打水，当她走到右边准备向上走的时候撞她，水就会洒在地上，用结冰使水变成石柱，然后上台阶向石柱跳，精灵就在右边的下面；**マーチン**在**アルテイン**矿山的第三个矿洞里面；**スウィズ**是出了**トレビ**向左走，过了桥后最左的小岛，发生战斗即可；**ミント**是在得到隐身后去**ルンパ**村，从左边的山洞进去，先按下按钮，再用结冰把门顶起来。进去后多用隐身，到了最底下，有个牢门挡住了去路，此时需用大手抓取特技来拿钥匙，到最地层打败boss后回到里面有个老头的地方，和他对话进里面的门就可以得到第6个水精灵；**チチ**是在出了第二个沙漠后，去最后一个村的路上时会进入小画面，在第二个画面的第3个缺口跳下去。

龙哥：我现在的心情遭透了，我的小P不知道为什么用USB连接时看不到我以前的那些文件了，只出现三个文件，名为dic、font和ush，原来4G的容量不知为什么变成20多M了，郁闷，请你一定告诉我解决方法啊！现在不用存音乐和游戏了！！对了，我小P以前升级3.71-M33，但没有官方升级文件，所以没有升级成功。不知道这对PSP有什么影响！最后，请龙哥一定要解答我的问题，不管等多久。　　（新疆　张龙）

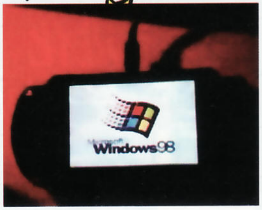
这个是M33的功能，应该是把USB连接到FLASH0上了。你可以在PSP的XMB界面按HOME或者SELECT（不同版本按键不一样），看是否会出来VSH MENU，如果有，就把USB DEVICE选项改成memory stick。如果按HOME或者SELECT出不来VSH MENU，就要到恢复模式（按住R开机）里面去修改这一项。还有就是链接到FLASH0的时候不要对它进行操作。另外，邮购的问题建议你直接打电话给发行部进行咨询。

1、为何《真三国无双 二度进化》有些战役全据点压制达成后仍达不到100%？2、X360的真355和PS3的有区别吗？玩了360的还有必要花500大洋入手PS3版吗？3、PS3的《山脊赛车5 序章》值得入手吗？

（浙江杭州　钱少文）

1、本作中有的关卡需要达成某个特殊条件才会出现第2个胜利条件，2个胜利条件都达成后完成度才能100%。2、关于这两个版本的真355，单从游戏本身而言没有区别，360版多了一个成就的拿法，别的无论是系统还是具体游戏都没有区别。倒是游戏刚发售的时候，曾经有日本玩家特意针对两个版本的真355画面进行截屏具体比较，得出的结论就是：PS3的过场动画素质较高、在进行完游戏安装之后，PS3版的读取速度比360版要快、另外一些技术细节，例如纹理和阴影等效果比较也是PS3略胜一筹。不过说实话这个比较没有什么意义，因为就次世代主机这个平台而言，真355的画面素质实在是无法让人满意，两个版本谁高那么一点点又能证明什么？至于值不值得花500大洋入手PS3版……看来你似乎360和PS3两台主机都有？即便如此，个人认为也不怎么值得，当然你要是无双系列的真饭那当我什么都没说。3、看你自己了，“序章”的赛车和赛道相较于正式版都少许多，主要是为了给有PS3的玩家朋友们先暂时解解渴顺带厂商自己也趁机多赚一把银子……

龙哥好！1、PSP版《仙剑》怎么进入游戏？用DOSBOX模拟的那个，不知道怎么输入？2、有什么方法能买到《仙剑1》的正版吗？有没有此类店？3、理论上《仙剑3》、《仙剑4》能不能在PSP上移植或出模拟？4、记得PSP刚出时有人用它运行过win98，怎么弄啊？5、Wii行货今年暑假出的几率大吗？6、《口袋妖怪 钻/石珍珠》的汉化版还出吗？谢谢龙哥！　　（山东章丘　贾鑫）



在PSP上安装WIN98成功！尽管没有什么实用性……

1、建议你去下载一个“DOS直接运行版”，可以直接点击进入游戏了，不必再输入繁琐的DOS命令，非常方便。2、《仙剑1》的正版？那是PC游戏啊。最早的DOS版想要买到正版的话肯定是没戏了，后来又出了个WINDOWS版的《新仙剑奇侠传》，画面什么的有了很大提升，不过就是这个的正版也很难寻觅得到了。至于SS版的《仙剑1》，也很难找到。3、理论上来说，完全不能。PSP的性能确实强大，但你似乎过于高估它了。4、看来你是弄混淆了，之前有人曾经在PSP上运行过的是win95，至于在PSP上运行win98……最近确实有外国玩家做到了，不过也就是08年1月初的事，绝对不是“PSP刚出的时候”。此次PSP Homebrew开发者Xarro尝试了在PSP上安装Windows98操作系统。从Xarro在网上公布的视频来看，其是通过bochs X86模拟器安装上Windows 98操作系统，虽然最终成功了，不过整个Windows 98操作系统的安装过程大约需要6小时，至于在操作系统中运行的速度，其惨不忍睹的程度请大家自行想象。5、关于行货版Wii的消息，在07年10月末的任天堂经营方针说明会上，曾经提及过将在2008年内在中国和韩国正式发售行货版的Wii。“简体中文版的任天堂Wii游戏机肯定会在明年的某个时候在国内上市，游戏方面不仅会引进国外大作，也会有国内自主研发的产品，还会设立中文官网。”这是当时神游科技有关负责人的回答。神游还透露，Wii登陆中国的时候肯定是简体中文版的，伴随上市的将有国外现有知名大作以及神游自主研发的游戏，未来还将和国内的第三方游戏开发商合作研发新品。另外，神游还会像任天堂公司在世界其他国家那样为Wii架设官网。这样的话，任天堂Wii所特有的天气服务、在线商店、浏览器等非常吸引人的网络产品和服务将能以中文化方式提供，这对市场上现有的水货改版机无疑具有先天优势。如此看来，行货Wii在08年发售的可能性是相当大的，至于具体的发售日期，目前有种说法是在今年3月份，不过有待进一步确认。6、《口袋妖怪 钻石/珍珠》的汉化版已经于07年12月底正式发布，这次是由某网站负责汉化的，从测试情况来看，汉化质量还不错，毕竟这么大的工作量，其艰苦程度是可想而知的。不过这次的汉化版还存在一个严重的问题：那就是进行选美比赛的时候会死机！目前还没有更好的版本推出，建议关心本作的朋友再稍微等上一段时间。

THE REVOLUTION OF PSP

科普园地

进化，一切都有可能——PSP近期破解动向

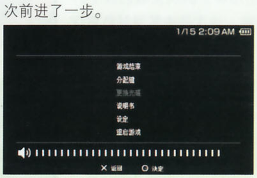


本以为近期PSP方面会比较冷清，但是官方和非官方的新玩意仍然不断涌现，让人丝毫不能放松对PSP资讯的追踪。下面就让我们看看最近有什么值得关注的东西。

3.71M33-4——PS模拟器锦上添花

上一次的文章中为大家介绍了PS模拟器在iR Shell的帮助下实现联机对战，但是PS模拟器仍然有一个麻烦的问题没有解决，那就是换盘。多盘装的PS游戏分两种情况，一种是在换盘之前有存盘点，换盘之后只需要读取进度就可以接着玩下去，例如格兰蒂亚；另一种是在游戏中直接提示打开PS主机的光驱盖更换光盘，例如合金装备。对前一种情况的游戏来说，在PSP主机上玩不会遇到换盘的问题，只需要把几张光盘分别转换为PSP上可以运行的PBP文件，在转换的时候使用同样的光盘ID，这样当第一张盘玩通时存档，然后运行第二张盘的PBP文件，游戏就会从同一个存档目录中读取进度继续下去（如果没有把光盘ID改成相同的，也可以通过移动虚拟记忆卡文件的方法）。但是对第二种情况的PS游戏来说，要在PSP主机上换盘一直没有很好的解决方法，以前使用的方法是先把游戏玩到换盘点之前然后存档，接着把PS模拟器的存档用CWCHEAT导出为电脑上的PS模拟器的存档格式，然后在电脑上用PS模拟器读取存档以后玩到存盘点并换盘，之后立刻存档，最后在PSP上用CWCHEAT导入存档，不但方法麻烦复杂，还需要用到电脑因而有一定局限性。

在SONY发布了3.71系统后所提供的官方PS模拟器游戏中，人们发现了几款原本是多盘装的PS游戏，难道是SONY在新版的PS模拟器中支持了换盘的功能？Dark_AleX等人经过对新版PS模拟器和那几个游戏文件格式的研究，给出了肯定答案，并且在3.71M33-4中支持了换盘的功能，并附带了将多张PS游戏光盘镜像整合为一个PBP文件的转换软件。如此，玩家自己转的多盘PS模拟器游戏也可以随时换盘而不再需要用到电脑了，PS模拟器向完美再次前进了一步。



↑PS模拟器中的换盘选项。

那么就让我们来看看如何转换多盘的PS游戏，以及怎么在PSP主机上运行吧。首先要注意的是，目前多盘的PS游戏转换后只能在3.71M33-4系统的PSP主机上运行（如果搭配新版popsloader也可以在3.71M33-3上运行），所以首先需要把PSP主机刷到3.71M33-4。升级的方法和以前相同，相信不用赘述。如果你的PSP主机当前系统是3.71M33以上版本，只需要把下载的升级文件压缩包（下载地址：http://exophase.com/files/psp/m33update4.zip）中的UPDATE文件夹解压后拷贝到PSP记忆棒的/PSP/GAME/目录下运行即可。如果当前系统版本低于3.71M33，那么可以参考以前杂志上的文章升级。

接下来就开始转换多盘装的PS游戏镜像，将下载的升级文件压缩包解压，其中有一个popstation_md文件夹，这里面就是在电脑上转换PS游戏镜像的软件了（md就代表multidisc）。popstation_md和以前用于转换单个游戏镜像的popstation类似，不同之处在于popstation_md只能用于转换多盘的PS游戏镜像，要转换单个PS游戏镜像，必须使用以前的popstation。要能运行popstation_md，我们还需要cygwin和zlib的DLL动态链接库文件（升级文件的压缩包中没有提供），上网搜索cygwin1.dll和cygz.dll这两个文件，下载后放到popstation_md文件夹中。

和popstation相同，popstation_md也需要使用一个官方的PS模拟器游戏的PBP文件，并改名为BASE.PBP，转换时会从BASE.PBP文件中提取需要的数据来生成新的PBP文件。3.71M33-4的官方文档中推荐使用Hot Shots游戏的PBP文件，如果觉得这个几百M的PBP文件太占空间，可以到网上下载简化过的BASE.PBP文件，只包含了需要提取的那些数据，而不包含游戏镜像的数据，因此只有1M多。要想让生成的PS模拟器游戏在PSP界面上显示自己做的美化图标，我们可以事先做好ICON0.png、PIC1.png、PIC0.png三种图片放到popstation_md文件夹中。把要转换的几个游戏ISO也拷贝到popstation_md的目录下。

popstation_md能把最少2个最多5个PS游戏镜像合成一个PBP文件，而且必须选择压缩的方式而不能使用不压缩（也就是只能选择1到9的压缩率，不能选择0）。popstation_md是命令行的程序，因此我们可以新建一个BAT批处理文件，输入转换命令，转换命令的格式为：popstation_md main_title <titles> main_gamecode <gamecodes> <compressionlevels> <files>

其中main_title就是转换后的游戏主标题，写上游戏的英文名称就可以，如果名称中间有空格，那么需要用半角的引号（" "）包含起来。<titles>是每张盘的游戏标题，通常情况下只需要和主标题相同就可以，有几张盘就需要写几个标题。main_gamecode是游戏的光盘ID，需要是这个多盘PS游戏的第一张光盘的ID（光盘ID将决定PS模拟器的存档目录）。<gamecodes>则是每张光盘的ID，按照光盘的顺序依次罗列出来即可，通常对一个多光盘的PS游戏来说，第二张光盘的ID是第一张光盘的ID加1，第三张再加1，依次类推。<compressionlevels>是每张光盘的压缩等级，可以选择1到9，默认的压缩等级是6，如果想最节省记忆棒空间，那么可以选择9级压缩，这样转换完以后的文件最小，同时在玩的时候读取速度就最慢，如果记忆棒空间无所谓，那么可以选择1级压缩，这样游戏读取速度比较快。<files>是每个光盘镜像的路径和文件名。

因此，以转换合金装备的两个光盘镜像为例，如果第一张盘的镜像文件名是metal1.iso，想用1级压缩；第二张盘的镜像文件名是metal2.iso，打算用9级压缩，那么可以使用下面的命令：

popstation_md "Metal Gear" "Metal Gear" "Metal Gear" SLPM86111 SLPM86111 SLPM86112 1 9 metal1.iso metal2.iso

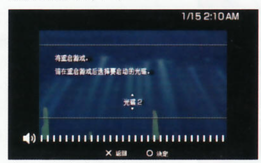
写好命令后保存BAT文件，双击这个BAT文件运行它，popstation_md程序就会开始转换了，经过一段时间的等待以后，就会在这个目录下生成EBOOT.PBP文件。将其拷贝到记忆棒的/PSP/GAME/任意文件夹名/下，就可以到PSP主机上运行游戏了（因为使用的是解密版的DATA.PSP文件，就不再需要KEY.BIN文件）。

如果觉得命令行方式太麻烦，那么可以使用图形界面前端程序RS-GUIPopStationMD，有国内网友制作的汉化版，非常方便。



←图形界面前端程序RS-GUIPopStationMD。

在运行这个多碟合一的PS模拟游戏时按HOME键，会发现一个"更换光碟"的选项，在通常情况下，这个选项是灰色的，无法选择。只有当游戏提示换盘的时候，这个选项才会变为白色的可选状态（偶尔在游戏没有提示换盘的时候也会变成可选状态，这时候不要选这个选项）。选择这个选项以后就可以选择另外一张光盘了。如果想强制换盘，可以选择"重启游戏"的选项，然后模拟器会要求你选择要运行的光盘，模拟器会记住你选择的光盘，下次运行的时候可以直接运行这张光盘。利用这个强制换盘的功能，我们甚至可以把几个并非同一个游戏的光盘镜像也转换为一个PBP文件，然后使用强制换盘的功能来切换游戏，是不是有点蛋疼的换游戏方式呢（汗！）



↑重启游戏时会选择光盘。

3.71M33-4的升级文件压缩包中还包含了新版本的popsloader插件（关于popsloader的介绍可以参考2008年1月下的电软），这个版本的popsloader插件也支持了多光盘PS模拟游戏的换盘功能，使用popsloade0r插件就可以在3.71M33-3或者3.71M33-4固件系统上加载3.72版的PS模拟器，注意只有3.71版PS模拟器和3.72版PS模拟器支持换盘功能（在发布3.71M33-4之后，Dark_AleX还发布了一个BUG修正版的popsloader插件，建议使用这个版本覆盖3.71M33-4升级文件所附带的版本，下载地址：http://exophase.com/files/psp/popsloader_bugfix.zip）。

关于FF9模拟的注意事项

最近最终幻想9的汉化版发布也非常受到PSP玩家的关注，毕竟现在也能在PSP上玩到这个RPG大作了。网络上也提供了为PSP转换好了的PBP文件下载，包括四盘合一的版本，以及每张盘单独转换的版本。

需要注意的是，如果是下载的四盘合一的版本，就需要把主机刷写到3.71M33-4才能运行。如果是下载的单碟版，需要保证每个PBP文件的光盘ID相同，否则换盘后会无法找到上一张盘的存档记录。如果你发现换盘后无法找到记录，说明你下载的版本几张盘的光盘ID不相同，解决方法有两个，一个是用PopstationGUI分别打开后三张盘的PBP文件，使用PopstationGUI的“改变游戏存档和游戏ID”功能，把后三张盘的ID修改为第一张盘的ID，然后保存即可；另一种方法就不需要修改PBP文件了，在玩通第一张盘以后，把存档目录下的SCEVMC0.VMP和SCEVMC1.VMP两个虚拟记忆卡文件拷贝到下一张盘生成的存档目录中覆盖同名文件就可以了。



↑用PopstationGUI修改FF9的游戏ID。



↑最终幻想9汉化版运行效果。

3.80M33 千呼万唤始出来

SONY在12月18日发布了3.80版系统，在这版中增加了播放网络电台、1SEG电视的录像等新功能，增强了PSP主机的网络应用。熟悉Dark_AleX发布原则的人应该都知道，这位自制固件的核心人员一向是只在PSP固件增加了重要的新功能时才会制作新版本的自制固件，因此在3.71M33之后，并没有制作3.72和3.73版的自制固件，仅仅是发布了新版本的popsloader来让3.71M33可以读取3.72版的PS模拟器。鉴于3.80版系统有了比较大的功能改进，再加上又是版本号的大幅度提升，因此Dark_AleX决定制作3.80M33也是自然的了。

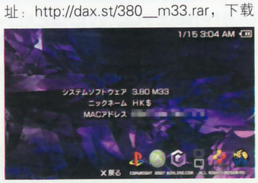


↑3.80系统增加的网络电台功能。

在3.80官方系统发布的时候，Dark_AleX等人就对其进行了研究，发现3.80有了新的加密，当然这现在已经难不倒这些破解专家了，除了新的加密外，还有新的NIDs，大家应该还记得在3.71发布的时候，就是因为SONY在3.71核心中修改了NIDs，导致很多以前可以在M33系统上使用的插件和自制软件（例如截图插件和iR Shell 3.6），到了3.71M33却无法运行，需要重写代码再编译。难道3.80M33推出的时候，这些自制软件和插件又得重新编写一次才能在3.80M33上运行吗？鉴于SONY可能以后每次提供新版系统更新的时候都会更改NIDs，Dark_AleX决定在M33自制固件中集成一个NIDs解析器，让原有版本的自制软件和插件能直接在新版自制固件上运行，免去了在每次新版M33发布的时候都需要重新编写软件的费力工作。不过Dark_AleX表示编写NIDs解析器是非常容易却非常费时的工作，因此3.80M33的发布比以往更加晚。

前几天从Mathieulh那不断传出了关于3.80M33的消息，包括3.80M33基本上已经完成，即将发布；以及3.80M33将会支持网络更新，也就是说当安装3.80M33以后，如果出了3.80M33-2，那么可以直接通过PSP的在线更新功能进行升级，而不再需要使用电脑下载升级软件。甚至从MIRC聊天群组上传出了3.80M33将于第二天（1月13日）发布的消息。但是也许是因为发现了BUG，也许是因为M33小组追求完美，3.80M33传来了延期发布的消息，网友们对3.80M33的期盼也是越发高涨了。

就在这篇文章完成的14日晚，3.80M33悄悄而忽然地登上了Dark_AleX的官方网站。俺也紧急对它进行了试用。和3.71M33一样，安装3.80M33也需要PSP主机的当前固件版本为3.52M33-3以上。3.80M33的下载地址：http://dax.st/380__m33.rar，下载



↑升级到3.80M33。

之后解压，将解压得到的UPDATE文件夹拷贝到记忆棒的/PSP/GAME/目录下，然后将3.80官方升级文件改名为380.PBP并拷贝到UPDATE文件夹中。接下来只要到PSP主机上去运行这个升级程序，然后和安装3.71M33一样，也会进入SONY官方的升级步骤，升级完成后按圆圈键（美版机则是X键）重启PSP即可完成升级。

3.80M33的主要新功能包括：

1、前面所说的网络升级功能，你可以到恢复模式中关闭或开启这个功能，默认是在开启状态。当打开这个功能以后，当选择PSP主机上的“网络升级”功能时，PSP主机将从dark-alex.org下载更新软件，而不是从SONY下载官方升级软件。如果关闭这个功能，则会正常更新官方系统。

2、在恢复模式中格式化flash1之后会在flash1中建立必要的文件夹。这解决了如果在PSP光驱中有游戏光盘时格式化flash1，PSP重启后因为直接进游戏而没有正常建立必要的文件夹，导致壁纸等设定无法保存的问题。

3、前面所说的NIDs解析器，它的作用是在运行自制软件时，将需要调用的库映射到3.80核心所拥有的库上，使自制软件不需要修改就能继续在3.80M33上使用。

可惜popsloader这次又无法在3.80M33上运行了，不过Dark_AleX承诺将会制作一个兼容3.80M33的新版popsloader插件。相信iR Shell等和自制系统以及popsloader紧密结合的软件也会再次掀起一轮更新热潮。

经测试，3.80M33上暂时还不能安装1.5核心补丁，这意味着PSP1000主机在刷了3.80M33后目前还无法运行1.5版自制软件（不过部分运行在用户模式的1.5自制软件可以转换为1.0格式来用3.xx核心运行），而绝大部分3.xx核心的自制软件和游戏ISO都能正常运行。而依靠NIDs解析器，有部分无法在3.71M33上使用的老插件和软件，却又能在3.80M33上使用了，看来3.80M33的自制软件兼容性列表要大幅重写了。最新消息，15号3.80M33-2也迅速发布了，下次再详细为大家介绍吧。

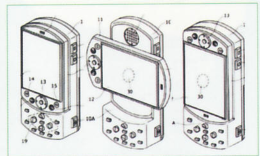


↑3.80系统中的PS记忆卡管理功能。

新版PSP秘密开发中？PSP3000？

Dark_Alex和Mathieulh等人在研究3.80固件时发现了一件很有趣的事，3.80系统的IPL会读取这么一个路径：/kd/pspbtcnf_03g.bin，就像在2.71固件中发现了pspbtcnf_02g，之后SONY公布了PSP2000一样，这次轮到pspbtcnf_03g了，这也许预示着SONY正在开发中的新版PSP主机（PSP3000型？），或者至少是会更改主板来使作为目前重要破解手段的潘多拉电池无法使用。

另外，黑客们曾经在3.5x固件中发现了针对硬盘和蓝牙支持的驱动，之前曾猜测可能是SONY本来打算给PSP2000用的，却因为电量和价格的原因而最终取消了硬盘和蓝牙功能，而驱动却留了下来。但是现在看来也有另一种可能，那就是可能这些驱动是给更新型号PSP使用的。蓝牙和硬盘，这不能不让人联想到之前被官方确认了的PSP手机，也许PSP手机的型号正是PSP3000。



↑传说中的PSP手机设计图？

除了以上这些，最近值得PSP玩家关注的消息还有：

SONY宣布将与Skype合作，将在一月底为PSP主机提供Skype软件，让玩家利用无线上网打电话（由于PSP1000主机内存的限制，Skype软件将只能在PSP2000主机上使用，看来PSP2000确实已经是大势所趋）。为了搭配Skype功能，SONY同时也公布新的USB麦克风将于1月24日在日本发售，价格为2500日元。据称从PSP主机打到另一台PSP主机或者电脑上是免费，而如果打到普通电话机上则会收取一定费用。用PSP主机打电话终于即将成为现实。而有趣的是，Fanjita和Noobz小组也在这时发布了一款网络电话自制软件“Furikup”，使用这款软件同样可以打网络电话，语音的输入设备可以是PSP摄像头、TALKMAN的麦克风、或者SOCOM的耳麦其中任意一种，并且同时支持PSP1000和PSP2000主机。看来到时候官方和非官方的网络电话软件会有一场战斗，不知道最后谁会更得到玩家的青睐呢？

另外一条消息是，将来还可以通过PS3主机将BD Live格式的蓝光电影拷贝到PSP中播放，玩家将可以在PSP上享受到便携的蓝光电影。通过PS3传送到PSP中的蓝光电影格式应该是MP4-AVC格式，分辨率大小为720×480。索尼官方宣称，BD电影转换而成的PSP视频文件大小在1GB左右，通过USB端口将一张蓝光碟上的视频由PS3传输到PSP记忆棒中大概要3-5分钟。目前看来在必须通过PS3传输蓝光视频到PSP，并且需要输入授权密码，也许黑客们会破解这个限制，让玩家可以直接从网络下载别人从PS3主机传输到PSP的蓝光视频来播放。

看了这些让人惊讶的消息，让人感到你永远也猜不到SONY和黑客们下一步会捣鼓个什么出来。PSP的功能越来越强大了，再加上可能不知道什么时候就会公布的新版PSP，2008年，PSP肯定还将继续充当数码玩家的宠儿。 □文/HK$

新春攻略大集合7连发

本期合刊收录近一个多月来最值得体验的七款游戏的完全攻略，其中四款为PS2游戏。作为进入末期的普及机型，我们希望能够让更多PS2玩家看到真正实用的攻略内容。当然也祝其他平台假期玩得开心！



人气游戏攻略大集结！
新春主打覆盖四大平台！



CONTENTS





平和中孕育着梦幻的牧场 辛劳中充满着回忆的生活

System point 01 一日的流程

想顺利经营牧场，享受大自然中的美妙生活，就必须有周到而规律的一日安排。本作采取真实时间制，游戏中的一分钟等于现实中的一秒。当主角在田地中劳作或者在迷宫中探索时，时间会自然流逝，并显示出昼夜的变化。不过，主角进行室内行动以及开启各种菜单时时间是静止的。

早晨

主人公的每一天是从早晨6:00开始的。由于镇上的店铺大多是上午9:00开门营业，在此之前的时间即使到镇上去也没有什么事可做。因此，抓紧这段时间进行农作是最有效率的。将每天中农田里必须进行的作业完成后，就可以安心进行迷宫探索及执行委托等工作了。

黄昏

下午4:00到下午7:00是黄昏时分，镇上的人们开始为结束一天的日常进行准备，因此镇上到处都能看见走在回家路上的行人。各种店铺都会在下午6:00准时关门，如果还有想买的东西或未完成的委托，一定要赶在6:00之前完成，否则就只能等到次日了。6:00之后，镇上进入暮色中的宁静，此时可以进行一些节奏舒缓的行动，例如到饲育小屋中去照料动物。

基本操作

按键	镇上	迷宫中
十字键	移动	移动
A	确定、对话	调查、拾取
B	使用道具	攻击
X	–	技能键1
Y	收起道具	技能键2
R	走、跑切换	走、跑切换
L+A	取出道具	取出道具
L+B	更换装备	更换装备
L+X	更换技能1	更换技能1
L+Y	更换技能2	更换技能2
Start	系统菜单	系统菜单
Select	切换光标显示	切换光标显示



白昼

上午9:00到下午3:00是一天中行动自由度最高的时间段，如果农活已经做完，可以去镇外的春、夏、秋、冬四个迷宫中进行探索，进行迷宫农作、矿石采掘、收服怪物同伴等工作。当迷宫探索告一段落时，就可以返回镇上，到揭示板前接受镇民们的委托，或者与镇民们进行交流。

在镇上的杂货店、武具店和医院中可以买到牧场生活中所需的各种用品。与店主对话选择购物后，下屏会变成交易画面，左半屏是自己的背包，右半屏是店里的货物。按A键或者用触笔将店里的货物移动到自己的背包中就可以完成购买，反之，将自己背包中的东西放到店的货物栏中也可以完成出售。商店中的商品很多都是以9个一组的形式出售的，当不需要一次购买9个时，只要将光标停在货物上连按两次A键或者连续用触笔点击两次，就可以将商品个数细分。此外，将光标停在货物上并按住A键，也可以直接选择商品的个数。

本作中依旧延续了《牧场物语》系列中HP和RP值的设定。每当主人公使用工具或武器时，都会扣去相应的RP值。RP值降为零后，如果主人公继续使用工具或武器，HP值就会开始下降。在迷宫中探索时受到敌人攻击也会直接扣去HP值。一旦HP值降到零，主人公就会力尽倒下而被送进医院，强制结束一天的行动。因此，时刻注意HP和RP的残量是游戏时最基本的原则。



←探索时应当注意时间。

夜间

下午7:00之后，天色就完全黑了。进入夜间之后，各迷宫中出现的怪物会发生变化，是迷宫探索的好时机。另外，当主角和镇民们的友好度上升到一定水平时，一些民居在夜间也会对主人公开放，前去拜访做客也是个好选择。不过，本作是反对熬夜的。如果到凌晨5:00时主人公还没有回家睡觉，即使还有HP残留也会力尽。连续因熬夜而力尽更会患上感冒，对行动产生严重影响。因此，睡眠时间是一定要保证的。

返回主人公的住宅“牧场之家”就寝之后，牧场中的一天就正式结束了。时间跨越到第二天早晨，主人公将开始新一天的生活。

本作中存在“曜日（星期几）”之分，不同的曜日中，镇民们的行动会有所变化，某些店铺也会在特定的曜日休息，如果在错误的时间前往，很可能无法完成想办的事。想更快融入小镇，就应该迅速把握这一规律，这样才能更有效率地进行牧场经营。

垂钓

当主人公在游戏中获得“钓竿”之后，就可以开始进行垂钓了。海边和河畔等地方都可以进行垂钓，先将“钓竿”装备在右手上，然后对着水面按下B键，主人公就会将钓竿挥向水面，同时水面上出现浮动的鱼漂。静静等待片刻，鱼漂会突然下沉，同时主人公手中的钓竿被绷紧，此时只要迅速按下B键，就可以将鱼钓上来了。



钓鱼不需要花费金钱上的成本，在主人公农作规模较小时是重要的财源。钓上来的鱼除了用来出荷外，还可以用作制作料理的食材，以及赠送镇民的礼品。河流湖泊和海中能钓到的鱼种类不一样，而且某些水域中还存在比较珍稀的鱼类，需要不断尝试才能摸清规律。

Rune Factory 2
ルーンファクトリー

□文/菁子

NDS	本刊译名：符文工房2			
	MMV	5040日元	2008年1月3日	
生活模拟	卡带	日版	1人	1Gb

CERO A

System point 02 农作



农作是历代《牧场物语》中摆在第一位的主题，也是主人公最主要的谋生手段。在本作中，这一地位依旧没有动摇。在农田中种植各种作物并收获、出荷的基础流程与以前作品并没有太大的区别，只是在一些细节上出现了新的设计。

整地

想进行农作，首先要有农田。游戏刚开始时，主人公的住宅边上只有一块荒芜已久的空地，主人公必须自己进行耕耘，将其变成可以耕作的田地。整地的第一步是去除杂物。空地上生长着很多杂草，还散落着枯枝和石头等杂物。面对这些东西按A键，就可以将它们清除。拔出的杂草和拾起的杂物会暂时拿在主人公的手里，此时按A键可以将其舍弃，按Y键可以将其收入背囊，如果是可以吃的草，还可以按B键直接吃下。杂草中很多都可以当作低级回复道具，在序盘时使用可以节约金钱，不妨留下。

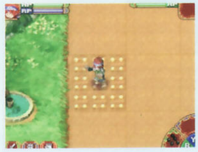
杂物中的树桩和巨岩生长在地里，不能直接进行清理，需要等获得斧子（**オノ**）和锤（**ハンマー**）后，用这两种工具清除。

耕耘

清理出空地之后，就可以进行耕作了。游戏刚开始时，主人公会被“强行推销”一把锄头（**クワ**）和一只喷壶（**じょうろ**），同时按下L和B键，就能调出工具装备画面。在此画面下通过方向键左右选定锄头后按A键确定，就可以将锄头装备在手上。之后，只要对着未开垦的空地按B键，就可以将面前的一格空地耕成田地。而且，本作从一开始就对应工具的蓄力技，按住B键不放开始蓄力，松开键后执行动作。蓄力共分两段，第一段可以耕出1×3的区域，第二段则可以一口气耕出3×3的区域。活用蓄力技可以使耕地劳作变得非常轻松。

播种

耕耘完成后就要开始播种了。各种作物的种子可以在镇上的杂货店中买到。游戏中存在四季概念，每一季中适合种植的作物不同，因此店铺中出售的种子也是按四季分类的，购买时应当仔细挑选。播种只能在耕好的田地上进行，利用工具装备画面将种子装备在手上，之后按B键，种子就会被播撒在以主人公所



站方格为中心的3×3区域中。在本作之中，播种的位置判定比较严格，播撒时最好仔细对正9格中央的位置，以免因撒歪而造成浪费。

灌溉

播种完成后就要开始灌溉了，灌溉每天都要进行一次，作物才能够顺利生长。主人公住宅和右边的田地之间有一个小水池，装备喷壶之后对着水池按B键就可以将水灌满，然后来到已经播下种子的田地旁，按B键就可以对面前的种子进行灌溉了。灌溉同样对应蓄力技，段数和范围与耕地时相同。另外，喷壶中的水量会随着灌溉而不断减少，水快用光时就要返回水池旁补充，以免挥动空壶而白白浪费RP。喷壶中水的残量会显示在上屏的左下角，补充的时机一目了然。另外，雨天时所有的耕地会自动变成已浇灌状态，玩家不需要再特意浇水。

收获

每种作物都有不同的成熟天数。只要每天坚持灌溉，等到达规定的天数之后，作物就会成熟。此时只要面对作物按A键，就可以进行收割。收割后的作物就可以用来出售了。水池的下方有一个出荷箱，同时按下L和A键，就可以进入道具选择画面。选好要出售的作物后按A键确定，就可以将作物拿在手里，之后来到出荷箱前，下屏右下方显示的A键指令会从“舍弃（**すてる**）”变成“放入（**いれる**）”，此时按A键就可以出荷了。每天下午3:00，**マナ**会到出荷箱处来收取货物，同时，货款会自动加算到主人公的金钱数额中。

游戏中的春、夏、秋、冬四个迷宫中也有可以种植作物的空地，耕耘之后就可以正常使用。当主人公在序盘积累起一定的资产后，就可以开拓迷宫中的耕地，扩大种植面积。与镇上的耕地不同，迷宫中的耕地常年保持和迷宫同样的季节，完成开拓之后，主人公可以一年四季都种植指定季节的作物。可以说，开拓迷宫中的耕地是使收入得到飞跃的关键。到游戏后期时，玩家可以饲养用来协助农作的怪物，让它们进行劳作，可以大幅扩大种植面积。此时，迷宫中的耕地就可以得到充分利用了。



System point 03 牧场



与农作一样，饲育动物的要素在本作中也得到了继承。主人公可以通过收服、饲养野生怪物的方式来实现“牧场”的经营。除了获得各种畜牧产品外，饲养的怪物还能与主人公一起战斗，或者协助主人公进行田间工作。

饲育条件

想饲育动物，首先要有收服动物的手段及饲养动物的场所。在本作序盘的任务中，主人公会获得一件名为“友好手套（**なかよしグローブ**）”的工具，使用它就可以收服野生怪物。获得友好手套之后，前往町长宅与町长**ブライ**对话，就可以谈及建设饲育小屋的事。只要积累了5000G金钱与50单位木材后找到町长，町长就会请人为主人公修建饲育小屋。饲育小屋初期有4层，每层可以饲养4只怪物，总共可以饲养16只。随着游戏的发展，饲育小屋还可以逐步扩建。



收服怪物

建成饲育小屋后，就可以前往各个迷宫中收集怪物同伴了。装备“友好手套”后进入迷宫，在怪物面前按B键进行抚摸，就可以使怪物亲近主人公。抚摸数次之后，怪物就会成为同伴。不过，在抚摸怪物的过程中，怪物们并不会停止攻击，如果不注意主人公的HP，主人公有可能在没有成功捕获前就被击倒，这一点一定要注意。

饲养怪物

收为同伴的怪物可以在饲育小屋中饲养。饲育小屋门前左侧有送料口，用来投放牧草（**饲い叶**）。怪物每天都要消耗一定的牧草，如果定时定量投喂，怪物就会得到成长。牧草可以在杂货店中直接购买，但售价较高，想大量饲养怪物，还是应该采取种植的手段。种植牧草的方法与普通作物并没有什么区别，在冬天以外的季节都可播种。在杂货店中购买“牧草种子（**牧草の种**）”，按一般农作方法种植即可。需要注意的是，牧草的成熟周期为9天，并不算快，种植时应当计划好周期，以免赶不上怪物增加的速度，造成成长效率低下的状况。

亲密交流

和怪物们进行交流，怪物们的感情度会上升。变得亲密的怪物成长会更加明显，共同战斗时也会出现更多彩的招式。与同伴怪物交流的方式是使用工具“刷子（**ブラシ**）”为怪物刷洗。将“刷子”装备在右手上，对着怪物按B键就可以进行刷洗，如果成功，怪物的亲密度就会上升。调查饲育小屋门前的告示板可以查看同伴怪物们的亲密度状态。



畜牧产品

与以前的作品一样，本作中也有一些特殊的动物可以用来收获畜牧产品。

奶牛型怪物“**バッファモー**”可以收获牛奶。牛奶需要用“挤奶器（**乳しぼり器**）”进行采集。

绵羊型怪物“**モコモコ**”可以收获羊毛。羊毛需要用“剃毛剪（**毛がりハサミ**）”进行采集。

母鸡型怪物“**コケホッホー**”可以收获鸡蛋。鸡蛋需要用“采集筐（**采集カゴ**）”进行采集。

蜂型怪物“**コーネット**”和“**クイーンビー**”可以收获蜂蜜。蜂蜜同样要用“采集筐”进行采集。

畜牧生产状态同样可以在饲育小屋门前查看。

辅助行动

收为同伴的怪物可以带在主人公身边协助进行各种工作。在饲育小屋中与同伴怪物对话后会出现选项，选择“**连れて行く**”就可以将怪物带出去。当玩家在迷宫中探索时，身边带着的怪物会向敌人发动攻击，也能吸引敌人的攻击，减轻主人公的战斗压力。

身边带着怪物时不能进入房屋。需要购买东西或者回家休息时，可以和身边带着的怪物对话并选择“饲育小屋**に返そうかな**”，这样就可以让怪物返回饲育小屋中。

如果想放弃饲养，只要在小屋中和怪物对话并选择“**はじまりの森へ归す**”，就可以将怪物放生。

System point 04 战斗



战斗在本作之中占有较大的比重。游戏序盘时，迷宫中采集到的矿石及果实是重要的收入来源，游戏终盘时，迷宫中的探索与收集又与合成要素和剧情展开息息相关。因此，熟悉迷宫中的战斗方式是非常重要的。

战斗技巧

装备武器之后，在不按方向键的情况下按B键，主人公会自动向距离最近的敌人方向发出通常攻击。如果在按住方向键的情况下按B键，则主人公会向输入的方向发动攻击。当装备了某些武器时，连续按B键可以使出连续攻击，各武器的连击次数如前文所示。按住B键可以进行蓄力，闪光之后松开B键，就可以使出蓄力攻击。蓄力攻击的威力比普通攻击高，有机会时应当积极使用。

通常攻击命中时，有一定几率会出现“会心一击”，对敌人造成非常高的伤害。不同武器的会心一击率也不同，

某些通常攻击附带将敌人击退的效果。各种武器的击退距离不同。

攻击击中敌人时，有一定几率使敌人晕眩。晕眩中的敌人短时间内不会进行任何行动，是连续攻击的好时机。另外，使用击退攻击将敌人打到墙壁上时必定会使敌人出现长时间晕眩，这是非常重要的战斗技巧。

装备靴类道具后，只要迅速按下与主人公面对方向相反的方向键，主人公就可以使用“后闪（**バックステップ**）”的技能。后闪可以躲开敌人的攻击并拉开距离，是非常实用的技巧。后闪可以连续进行2次，可以根据走位状况灵活运用。

攻击造成的伤害与角色面对的方向有关。从敌人背后发动攻击时造成的伤害较大，也更易使敌人晕眩。





↑不同迷宫中的敌人也不同，需要合理选择战斗方式。

武器知识

角色的基础技能等级与武器的使用之间存在相互影响的关系。

主人公的“剑技”等级越高，使用片手剑、两手剑及枪时的RP值消耗越少。反之，剑技等级低时使用强力武器，则会使消耗的RP量上升；



使用锤进行战斗可以提升主人公的“采掘”技能，使用斧进行战斗可以提升主人公的“伐采”技能。当这些技能的等级低时使用强力武器会使消耗的RP量上升。小型的锤和斧可以用来开矿及整地，通过锻冶强化后还可以提升稀少矿石出现率等采掘和伐采时的效果。大型的锤和斧战斗能力较高，但不能用于开矿及整地。

游戏序盘的武器只能在店中买到，但到了游戏后期，就能通过锻冶制造更加强力的武器。

锻冶

当游戏进行到后半部时，可以建造“锻冶场”来打造武器。打造出的武器强度和主人公的“锻冶”技能等级有关，不断进行打造工作，锻冶技能的等级就会逐渐提升。打造武器时，武器会出现等级的分别。即使是同一件武器，等级越高，性能也越强。已经打造好的武器还可以通过锻冶提升等级。

魔法

除“符文技能”外，主人公还能在游戏中得到各种“魔法书”，装备之后就可以使用魔法了。魔法书共分为攻击和回复两个大类。和“实技印”一样，“魔法书”也要装备在“技能键”位置上，因此如何分配有限的键位非常重要。另外，魔法和杖配合使用会收到更好的效果。

属性

本作中存在属性的概念。武器和魔法全都分在火、水、风、地、圣、暗6大属性之中，火与水、风与地、圣与暗互为相克关系。使用相克属性攻击可以造成较大伤害，反之，使用相同属性攻击则会使威力降低。在游戏后期进行打造时应当注意到属性要素，这样才能做出适合各种情况的装备。

符文之光

满足某些条件时，土地上会产生一些光球状的能量体，这就是“符文之光（**ルーン**）”。让主人公接触“符文之光”后可以将其吸收，同时补充少量RP。迷宫中有一些花朵和水晶破坏后会出现“符文之光”，探索时应当灵活运用。另外，成熟的作物在每天早晨都会出现一次“符文之光”，只要不收割，就可以将它们当成补充RP的手段。在游戏后期挑战深层迷宫时，“符文之光”不可或缺，除救急外，还能用于锻炼主人公的战斗技能。

武器分类

在本作中，主人公使用的武器被分为6个大类：片手剑、两手剑、枪、锤（**ハンマー**）、斧（**オノ**）和杖，每种武器都具有各自不同的性能，可以根据自己的喜好任意选择。



→选择武器时除了关注数据，还要考虑特性。

片手剑的攻击速度和连击数都很高，还能同时装备盾牌。连击数4。

两手剑的攻击范围广，会心一击率较高。连击数2。

枪的直线攻击距离长，有些枪还带有提升防御力的能力。连击数3。

锤是重型武器的代表，很容易击晕敌人。连击数1。

斧是另一种重型武器，但更容易出现会心一击。连击数1。

杖攻击能力较弱，但可以提升主角的智力和魔法攻击力。连击数1。

符文技能

除了通常攻击之外，主人公还可以使用“符文技能（**ルーンアビリティ**）”辅助战斗。“符文技能”简单来说就是武器必杀技，在游戏中，主人公会获得一类名为“实技印”的道具，开启系统菜单后，将“实技印”拖到X和Y键代表的“技能键”位置上，就可以在战斗中按下相应的键使用了。除了杖以外，每种武器都有几种专门对应的“符文技能”。“符文技能”的攻击力很高，而且可以无视敌人的攻击出招，是非常强力的技巧。

状态异常

承受某些敌人的攻击后，主人公可能会进入状态异常。此时，RP槽下方会出现代表状态异常的标志。点击这个标志，就可以获知当前异常状态的名称。状态异常可以通过魔法或道具进行治疗，或者回到镇上的病院进行医治。状态异常对战斗的影响很大，事先做好回复的准备非常重要。

System point 05 揭示板



揭示板就是任务委托系统，本作中新增的主要系统之一。主角可以在公园的揭示板前接受镇上人们的各种委托，完成任务后再从委托人手中领取相应的报酬。游戏序盘时，牧场生活中所需的各种主要工具都是通过这一渠道获得的。

接受委托

在**ヴィヴィアージュ**公园的揭示板前进行调查，下屏中会显示出委托表，将光标移到委托选项上，上屏中会显示出委托人的名字。接受委托后，找到委托人并与之对话，就能了解任务的具体内容。不清楚委托人当前所在位置时，可以前往船着场请**アリシア**占卜得知。按照要求完成任务后，再次找到委托人对话，就能领取相应的报酬。主人公同时只能接受一项委托，想中途放弃委托时，只要调查揭示板，再次选择同一项委托就可以了。

与游戏中各角色的友好度提升时，揭示板上会陆续追加新的任务。不断检查新任务是顺利展开剧情的关键。

完成任务

有些委托的内容是将指定的物品交给指定的人。遇到这种委托时，要先找到交付对象，之后同时按下L和A键进入道具选择画面，选定交付的物品后按A键就能将物品拿出，最后站在交付对象面前按A键，就可以完成物品的递交了。需要注意的是，拿出物品后必须站在交付对象面前才能递交，否则按A键后会将物品舍弃。还有一些委托的内容是到指定地点寻找指定的物品，这种情况下，从委托人处确认物品所在地点至关重要。受托寻找的物品中有相当一部分都是特殊物品，会直接出现在指定地点的显眼位置，直接拾取即可。不过，也有一些委托中提出的物品需要通过各种采集手段获得，或者在店铺中购买。





System point 06 恋爱

恋爱与结婚也是《牧场物语》系列游戏要素中的重要一环。本作分为前后两部，在第一部中，主人公与恋爱对象结婚后生下的孩子将成为第二部的主人公。在这个意义上，恋爱要素在本作中的地位更加重要了。



友好度

每一位镇民都与主人公存在友好度（仲良し度）的概念。友好度的提升会影响镇民们的对话内容，一部分镇民的关系改变还会影响到情节的展开。要提升友好度，交流必不可少。除了不断进行日常对话外，主人公还可以送一些礼品来加深和镇民间的感情，每位镇民的好恶都不相同，只有投其所好，送对礼品，才能够有效率地提升友好度。

各角色的友好度可以在系统菜单中直接查看。

恋爱感情

在第一部和第二部中，镇上都有一些可以成为主人公恋人候补的人。玩家可以从中选择一位追求，使其成为主人公的恋人。可以成为恋人候补的人除友好度外，还存在一项“恋爱感情”值，在系统菜单的镇民关系栏中显示为心型标志。

恋爱感情和友好度是分别计算的，但提升方法上存在共通之处。例如，赠送恋人候补喜爱的道具后，该恋人候补的“恋爱感情”就会上升。

想让主人公和恋人最终步入婚姻的殿堂，必须将所追求对象的恋爱感情提升至最高值。

庆典

在指定季节的指定天数，镇上会召开特别的庆典，例如赏花大会等等。在这些日子里与镇民对话可以直接提升友好度，同时还可以诱发主人公与恋人候补单独相处的事件。主人公只要找到想追求的恋人候补对话，就可以发出约会的邀请。完成约会事件后，所选恋人候补的恋爱感情就会上升。注意，主人公是不能在一天中与所有恋人候补进行约会的，在交流感情前，一定要先明确追求的对象。

结婚条件

想和恋人结婚，除提升感情度外，还需要满足特定的条件。恋人候补的恋爱感情提升后，揭示板上会出现对应该恋人候补的新任务。顺利完成任务后，恋爱感情才有可能进一步提升。当恋爱感情提升到接近上限时会出现特别的任务，拿到特别任务的报酬道具并赠送给恋人一般就是达成结婚的关键条件。需要注意的是，有些角色的结婚条件除了需要完成自身的任务外，还需要完成其家人的特殊任务。因此，在追求的途中决不能眼中只有恋人一人，一定要连其家人一起讨好才行。每位恋人候补的结婚条件都不相同。



System point 07 学校

牧场生活进行到一定阶段后，就会进入学校建设时期。建设学校是连接本作第一部和第二部的关键事件，与本作的核心剧情有直接关联。完成这一事件后，就会进入第二部的游戏，游戏中剩余的要素也会全部开启。

学校生活

第二部的主要情节就是围绕学校授课与劳动实践展开的“新牧场生活”。除了第二部主人公外，第一部其他角色的孩子们也会作为学生进入镇上的学校。同时，第一部的部分主要角色将作为教师在第二部的学校中负责授课。

虽然进入学校情节，但《牧场物语》的主旨并未变化。学校想顺利进行授课及实践，必须通过第二部主人公之手不断扩建。增设图书馆、多目的教室等设施之后，游戏中的要素才会全面开放。

第二部的另一个主要目的是探索迷宫深处。此时，迷宫在第一部中部所的区域会全面开放，新区域中的敌人比原有区域中的敌人强很多，迷宫最深处更有实力强劲的BOSS们等待主人公的挑战。踏穿所有迷宫是迎来最后结局的关键。

合成

合成就是武器锻冶，第二部中的追加要素之一。与料理相似，玩家要先在课堂上记录锻冶所需的材料，然后进行搜集。凑齐之后同样来到多目的教室，选择材料后开始合成。不断合成可以提高主人公的锻冶等级。锻冶等级越高，合成时的成功率也就越高。通过合成系统，第二部主人公可以获得比店售商品强很多的装备。



学校建设

当主人公成功结婚生子之后，就会发生主人公决心建设学校的事件。积累100000G金钱和1000单位木材后再次找到町长，町长就会请人建造学校。

学校建成之后发生关键剧情，第一部主人公从镇上神秘消失。随后，游戏中的时间跨越数年，进入第二部。第一部主人公的孩子成为第二部的主人公进入学校，完成在学校生活之余寻找失踪父亲的冒险旅程。第二部主人公的性别可以由玩家自行决定，这直接影响着第二部中恋爱情节的展开。

料理

第二部中的追加要素之一。要完成料理，首先要在课堂上记录料理配方。料理配方不会自动登录，而需要玩家自己根据教师的讲义将必要材料勾选在下屏的材料表上。

记录配方后就要通过种植、采集等各种渠道收集食材。收集完成后，前往多目的教室就可以制作料理了。根据配方选择材料后开始制作，游戏会对结果自动作出评判。作出的料理可以用来出荷，也可以用作礼品。另外，很多料理都具有优秀的回复性能，甚至还可以产生其它的效果，如果能够大批量制作，可以使玩家后期的战斗轻松许多。



制作料理与技能等级有关，一些高级料理需要很高的技能等级才能完成。不断制作料理可以强化主人公的料理技能等级。



System point 08 Wi-Fi通信

本作对应NDS的Wi-Fi通信机能。通信模式一共有三种：“道具交换”“怪物交流”和“符文工房双六棋”。其中，“道具交换”和“怪物交流”是传统的交流模式，而“符文工房双六棋”则是一款可以多人同乐的小游戏。

道具交换

模式开启地点在主人公家中二层左下方房间的梳妆镜前。进入之后，玩家们可以相互交换各自主人公身上携带的各种道具。

此模式除对应Wi-Fi外，也对应通常的无线联机。

怪物交流

模式开启地点在アルヴァ　ナ・北广场北面的小池，必须带着同伴怪物前来才能进入。不同玩家的同伴怪物会在一起进行相互交流，促进怪物成长。

此模式只对应Wi-Fi，不对应通常的无线联机。

符文工房双六棋

模式开启地点在学校的图书室。本模式至多4人同时参加，玩家之间以掷骰子走格的大富翁双六棋形式展开轻松的对决。每名玩家都可能在移动过程中根据格子的叙述获得某些道具，最后胜出游戏的人更可以得到非常贵重的珍稀道具。多利用这一模式，可以在很大程度上降低本篇牧场经营的难度。

此模式除对应Wi-Fi外，也对应通常的无线联机，但只有进入第二部并建造了图书室的玩家才能参加。

System point 09 阿尔巴纳地理手册



想开始牧场生活，首先要熟悉地理环境。本作的舞台是一个名为阿尔巴纳（アルヴァーナ）的边境小镇。镇子的住户并不多，但各种设施一应俱全。详细了解镇子的构造与通向镇子四周迷宫的道路，才能够在牧场生活中得心应手。

01 牧场・自宅前

地理位置：

○向左前往**アルヴァーナ**・北广场；
○向下前往**アルヴァーナ**・东地区。

主人公进行牧场生活的根据地。本作从一开始就为主人公准备了豪华的二层小楼作为自宅，住所不成问题。田地、水池及出荷箱就在自宅旁边，使用非常方便。

A、自宅前

房屋右边就是主人公最初拥有的田地。房屋与田地之间有水池与出荷箱。

B、牧场の家

一层上方的柜子和冰箱可以用来储存道具，一层左上角和二层下方房间中放有日记本的桌前可记录存档。调查二层左下方房间内的镜子可以进入联机道具交换模式。调查二层房间内的床可以选择就寝，以进入次日的行动。

02 アルヴァーナ・北广场

地理位置：

○向右前往牧场・自宅前；
○向左前往**セレッソ**广场；
○向上前往**アルヴァーナ**・星降**る**小道；
○向下前往**ヴィヴィアージュ**公园。

镇北面的空地，连接着镇中心的广场和镇外的道路，来自镇外的行商人**ユエ**经常在这里做买卖。主人公的饲育小屋也建在这里。

03 アルヴァーナ・星降る小道

地理位置：

○向右前往**トリエステの**森・春**の**森；
○向左前往**メッシナの**谷・秋**の**谷；
○向上前往**パドバ**山脉・冬**の**山；
○向下前往**アルヴァーナ**・北广场。

镇口的小路，连接着春、秋、冬三个气候迥异的迷宫。主人公出发前往这三个迷宫探险时，必定经过这条小路。

04 アルヴァーナ・西地区

地理位置：

○向右前往**ヴィヴィアージュ**公园；
○向上前往**セレッソ**广场。

镇西部的主要街道，建筑多为民居，镇长**ブライ**和镇上最大的富商**ヘリチャコス**都住在这里。

C、町长宅

镇长**ブライ**的宅邸，一层中央有失落物联络板，遗失在镇上的东西都会在这里登记。

D、アルヴァーナ教会

镇上的教堂，由祭司**ゴードン**管理。开馆时间：AM9:00-PM6:00

E、宿屋・スワロー

镇上的旅店，由精灵族人**エンドール**管理。开店时间：AM9:00-PM6:00

F、ヴィヴィアージュ邸

富商**ヘリチャコス**的宅邸。面会时间：AM9:00-PM6:00

05 アルヴァーナ・东地区

地理位置：

○向左前往**ヴィヴィアージュ**公园；
○向上前往牧场・自宅前；

镇东部的主要街道，建筑多为店铺，**マナ**和父亲开的杂货店就在这条街道上。镇上唯一的医院也开设在此。

G、アルヴァーナ病院

镇上的医院兼药房，主治医生是**ナタリー**。诊察时间：AM9:00-PM6:00

H、杂货屋・パンプキン

マナ和父亲开的杂货店，销售种子及各种日用品。开店时间：AM9:00-PM6:00（祝日・定休日以外）

I、温泉・ウイズダム

ジュリア经营的温泉浴池，于下午到夜间营业。营业时间：PM3:00-AM0:00（月曜・定休日以外）

J、锻冶屋・スチーム

ターニャ经营的武器锻冶店。开店时间：AM9:00-PM6:00（祝日・定休日以外）

06 ヴィヴィアージュ公园

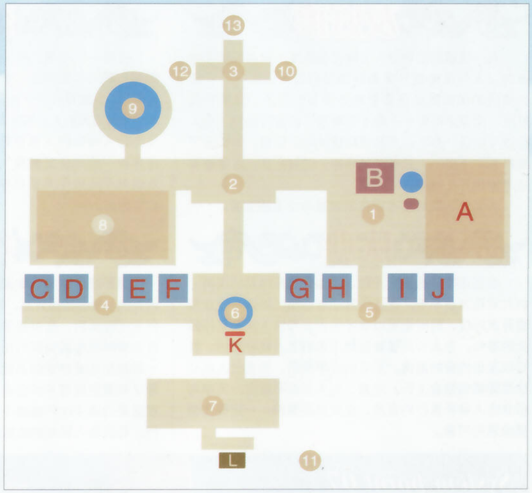
地理位置：

○向右前往**アルヴァーナ**・东地区；
○向左前往**アルヴァーナ**・西地区；
○向上前往**アルヴァーナ**・北广场；
○向下前往**アルヴァーナ**・船着场。

镇中央的喷泉广场，镇上居民们聚会的主要场所，广场正中设有供镇民们书写委托的揭示板，镇民们通过这种方式相互帮助，形成融洽的生活氛围。

K、揭示板

位于广场正中喷水池下方。揭示板上的委托会随时更新，从每天早晨6:00到下午6:00都可以接受委托。



07 アルヴァーナ・船着场

地理位置：

○向上前往**ヴィヴィアージュ**公园。

阿尔巴纳是一座临海的小镇，因此也设有自己的码头。临海的码头风景优美，适合眺望，占卜师**アリシア**喜欢在此开张营业。

L、渡船

前往**ブレシア**岛・夏**の**岛时使用的渡船。**ブレシア**岛位于镇外的海上，想到达这个迷宫，从这个场景中乘船是唯一的途径。

08 セレッソ广场

地理位置：

○向右前往**アルヴァーナ**・北广场；
○向上前往**アルヴァーナ**・小池；
○向下前往**アルヴァーナ**・西地区。

镇上的标志"塞雷索花"盛开的广场，主人公与**マナ**初次相会的地方。对于主人公来说，这个地方具有特殊的回忆。游戏第二部的学校就建设在这里，是故事发展的关键场所。

09 アルヴァーナ・小池

地理位置：

○向下前往**セレッソ**广场。

携带同伴怪物来到这里就可以进入怪物交流的Wi-Fi网络模式。

10 トリエステの森・春の森

从**アルヴァーナ**・星降**る**小道向右进入的迷宫。迷宫中一年四季都保持春季的气候，可以常年种植春季作物。

11 ブレシア岛・夏の岛

从**アルヴァーナ**・船着场乘船前往的迷宫。迷宫中一年四季都保持夏季的气候，可以常年种植夏季作物。

12 メッシナの谷・秋の谷

从**アルヴァーナ**・星降**る**小道向左进入的迷宫。迷宫中一年四季都保持秋季的气候，可以常年种植秋季作物。

13 パドバ山脉・冬の山

从**アルヴァーナ**・星降**る**小道向上进入的迷宫。迷宫中一年四季都保持冬季的气候，可以常年种植冬季作物。

System point 10 委托任务入门指导



本作中的恋爱结婚要素和委托任务有直接关系，完成恋人候补委托的任务，感情度才能够顺利提升。下面介绍的是游戏中各个角色在序章时的任务，其中包括了所有关键劳作工具的取得方法，供大家参考。

●配达のお手伝いお愿い

委托人：**マナ**
报酬：100G

找到**マナ**对话，拿到"金刚花"，然后找到**ロザリンド**，将"金刚花"交给**ロザリンド**。完成任务。最后再找到**マナ**对话完成任务。

●探してきてくれ

委托人：**ダグラス**
报酬：100G

找到**ダグラス**对话，然后前往**トリエステの**森・春香**る**广场，拾起地上的"斗牛**の**角"，返回镇上，将"斗牛**の**角"交给**ダグラス**完成任务。

●占いさせて

委托人：**アリシア**
报酬：无

找到**アリシア**对话就能完成任务，但会被强制扣去100G，因此最好在身上没有金钱时完成。

●药草を探してきてください

委托人：**レイ**
报酬：50G

找到**レイ**对话，之后将在空地等场所拔出的"药草"交给**レイ**完成任务。

●听诊器なくしちゃった

委托人：ナタリー
报酬：200G、あきビン
　　找到ナタリー对话，之后前往ヴィヴィアージュ邸，调查2F左上方房间中的桌子，获得“听诊器”，之后将“听诊器”交给ナタリー完成任务。

●探してきてください

委托人：セシリア
报酬：木材100本、なかよしグローブ
　　找到セシリア对话，然后前往トリエステの森・イジエスの泷，拾起地上的“ルビー”，返回镇上，将“ルビー”交给セシリア完成任务。注意，在这个任务中不允许打倒怪物，若打倒则任务失败，因此进入迷宫后躲着怪物走就行了。

●ちょっと来い

委托人：ジェイク
报酬：使いなれたカマ
　　找到ジェイク对话，然后找到セシリア对话，再前往トリエステの森・春香る广场，拾起地上的“ペンダント”，返回镇上，将“ペンダント”交给セシリア，最后再和ジェイク对话完成任务。

●料理の试食をお愿いします

委托人：エンドール
报酬：毛がりハサミ
　　找到エンドール对话即可完成任务。

●“ランプ草”を手に入れるお仕事

委托人：ロザリンド
报酬：2000G
　　找到ロザリンド对话，然后前往トリエステの森・春香る广场，向右侧前进发生事件，获得“ランプ草”，返回镇上，将“ランプ草”交给ロザリンド完成任务。

●配达の仕事（高给）

委托人：マックス
报酬：4000G
　　找到マックス对话，获得“ホウレン草”，之后将“ホウレン草”交给ジェイク，最后再找到マックス对话完成任务。

●朝饭クエスト

委托人：ヘリチャコス
报酬：3000G、乳しぼり器
　　找到ヘリチャコス对话，然后前往杂货屋・パンプキン购买“ごはん”，然后将“ごはん”交给ヘリチャコス完成任务。

●立派なお兄ちゃん育成计划?腕力篇

委托人：カノン
报酬：トイハーブの种
　　找到カノン对话，カノン会连续说出4次拳招的名字，然后出现选项，按照カノン说出的顺序依次选择拳招，4次全部重复正确后1组问题通过，总共答对4组问题后完成任务。

●おきわすれよ

委托人：ジュリア
报酬：野菜ジュース
　　找到ジュリア对话，获得“教典”，然后前往アルヴァーナ教会找到ゴードン，将“教典”交给ゴードン，最后再次找到ジュリア对话完成任务。

●お肌が一大事や

委托人：ユエ
报酬：大根の种
　　找到ユエ对话，然后前往トリエステの森・草木が迎える道，拾取地上的“ハチミツ”，然后返回アルヴァーナ・北广场，将“ハチミツ”交给ユエ完成任务。

●アメジストを取ってきてもらいたい

委托人：ゴードン
报酬：400G、使いなれたハンマー
　　找到ゴードン对话，获得“使いなれたハンマー”，然后从船着场乘船前往ブレシア岛，用锤敲碎场景各处的蓝色岩石，获得“アメジスト”。返回镇上，将“アメジスト”交给ゴードン完成任务。

●内绪でお愿いしたいこと

委托人：ロイ
报酬：むしパン
　　找到ロイ对话，然后前往トリエステの森・草木が迎える道打倒オーク，从宝箱中取得“やすい布”。返回镇上，将“やすい布”交给ロイ完成任务。

●オーク退治作战

委托人：ターニャ
报酬：500G、使いなれたオノ
　　找到ターニャ对话，然后前往トリエステの森・草木が迎える道打倒5只オーク。返回镇上，再次找到ターニャ对话完成任务。这个任务可以反复挑战。

●探し物があるんだが……

委托人：バレット
报酬：使いなれた钓竿
　　找到バレット对话，接受找回“バレットの本”的任务。“バレットの本”可能掉落在教会和杂货屋的其中一处，前往这两个地方查看就能找到。拾取之后再次找到バレット，将“バレットの本”交给バレット完成任务。

●人探しの依赖

委托人：ブライ
报酬：あきビン
　　找到ブライ对话，然后在镇上找到バレット对话，最后再次找到ブライ对话就能完成任务。

●探し物があって……

委托人：ドロシー
报酬：100G
　　找到ドロシー对话，然后前往アルヴァーナ・船着场，拾起地上的“アミュレット”，再次找到ドロシー，将“アミュレット”交给ドロシー，任务完成。

●四つ叶のクローバー欲しいな

委托人：マナ
报酬：200G、木材100本
　　与マナ的感情度达到1时发生。找到マナ对话，然后从船着场乘船前往ブレシア岛，在ブレシア岛・中心部采摘地上的“四つ叶のクローバー”。回到镇上，将“四つ叶のクローバー”交给マナ完成任务。

●マナとケンカしてしまった……

委托人：ダグラス
报酬：木材100本
　　与マナ、ダグラス的友好度达到一定程度时发生。找到ダグラス对话，获得“手纸”，然后将“手纸”交给マナ，最后再和ダグラス对话完成任务。

●どうしても欲しいものがあるの

委托人：アリシア
报酬：100G
　　与アリシア的感情度达到1时发生。找到アリシア对话，然后前往パトバ山脉・分かれ道，拾起地上的“アメジスト”。返回镇上，将“アメジスト”交给アリシア完成任务。

●仲直りのきっかけをください

委托人：レイ
报酬：无
　　与アリシア、レイ的友好度达到一定程度时发生。找到レイ对话，然后在镇上分别找到アリシア和ナタリー对话，最后再找到レイ对话完成任务。



●配达できる人募集

委托人：ナタリー
报酬：200G
　　与アリシア、ナタリー的友好度达到一定程度时发生。找到ナタリー对话，获得“药”，然后将“药”交给ブライ，最后再找到ナタリー对话完成任务。

●料理の隐し味を探しています

委托人：セシリア
报酬：200G、ブラシ
　　与セシリア的感情度达到1时发生。找到セシリア对话，然后在ブレシア岛・中心部采摘地上的“蓝の草”。回到镇上，将“蓝の草”交给セシリア完成任务。

●食材が切れそうなのです

委托人：エンドール
报酬：600G
　　与セシリア、エンドール的友好度达到一定程度时发生。找到エンドール对话，然后找到セシリア对话，最后再找到エンドール对话完成任务。

●リンゴを手にいれるお仕事

委托人：ロザリンド
报酬：4000G，采集カゴ
　　与ロザリンド的感情度达到1时发生。找到ロザリンド对话，然后前往トリエステの森采摘树上的“リンゴ”。返回镇上，将“リンゴ”交给ロザリンド完成任务。

●超极秘任务（高给）

委托人：マックス
报酬：6000G
　　与ロザリンド、マックス的友好度达到一定程度时发生。找到マックス对话，然后前往トリエステの森・イジエスの泷打倒オークアーチャー，从掉落的宝箱中取得“使えない矢尻”。返回镇上，将“使えない矢尻”交给マックス完成任务。

●昼饭クエスト

委托人：ヘリチャコス
报酬：6000G
　　与ロザリンド、ヘリチャコス的友好度达到一定程度时发生。找ヘリチャコス对话，然后在杂货屋购买“卵焼き”，然后将“卵焼き”交给ヘリチャコス完成任务。

●立派なお兄ちゃん育成计划?胜负运篇

委托人：カノン
报酬：トマトの种
　　与ドロシー、カノン的友好度达到一定程度时发生。找到カノン对话，与カノン猜拳，连续胜出后完成任务。

●きけんなわすれもの

委托人：ジュリア
报酬：トイハーブの种
　　与ジュリア的感情度达到1时发生。找到ジュリア对话，获得“ターニャの剑”，然后前往锻冶屋・スチーム找到ターニャ，将“ターニャの剑”交给ターニャ，最后再次找到ジュリア对话完成任务。

●モンスターで一儲けや

委托人：ユエ
报酬：焼きおにぎり

与ユエ的感情度达到1时发生。找到ユエ对话，然后在夜晚的ブレシア岛・中心部打倒シャドーパンサー，从掉落的宝箱中取得“豹の爪”。返回镇上，将“豹の爪”交给ユエ完成任务。

●アクアマリンを取ってきてもらいたい

委托人：ゴードン
报酬：600G、木材100本

与ドロシー、ゴードン的友好度达到一定程度时发生。找到ゴードン对话，然后前往トリエステの森敲碎蓝色岩石获得“アクアマリン”。返回镇上，将“アクアマリン”交给ゴードン完成任务。

●また、お願い聞いてよ

委托人：ロイ
报酬：プリン

与ロイ的友好度达到一定程度时发生。找到ロイ对话，再前往パトバ山脉打倒オークバイキング，从宝箱中取得“肩当て”。回镇将“肩当て”交给ロイ完成任务。

●续・オーク退治作战

委托人：ターニャ
报酬：700G

与ターニャ的友好度达到一定程度时发生。找到ターニャ对话，然后前往トリエステの森打倒8只オークアーチャー。返回镇上，再次找到ターニャ对话完成任务。

●アイテム调达の代行依赖

委托人：バレット
报酬：500G

与バレット的友好度达到一定程度时发生。找到バレット对话，然后前往トリエステの森打倒オークアーチャー，从宝箱中取得“使えない矢尻”。返回镇上，将“使えない矢尻”交给バレット完成任务。

●町のパトロール募集中

委托人：ブライ
报酬：1000G

与ブライ的友好度达到一定程度时发生。找到ブライ对话，和镇上所有人对话一次，最后再次找到ブライ对话完成任务。

●また落としてしまいました……

委托人：ドロシー
报酬：スイートポテト

与ドロシー的感情度达到1时发生。找到ドロシー对话，然后前往トリエステの森拾起“ルビーブローチ”。回镇将“ルビーブローチ”交给ドロシー完成任务。

●探し物を手伝って

委托人：マナ
报酬：200G

与マナ的感情度达到2时发生。找到マナ对话，然后对杂货屋店内四处摆放的木桶按A键调查，找到“アクアマリン”。将“アクアマリン”交给マナ完成任务。

●占い结果に协力して

委托人：アリシア
报酬：200G

与アリシア的感情度达到2时发生。找到アリシア对话完成任务。

●お泊り希望です

委托人：セシリア
报酬：无

与セシリア的感情度达到2时发生。找到セシリア对话，然后前往宿屋・スワロー与エンドール对话，支付100G在宿屋住一晚后完成任务。

●手纸配达のお仕事

委托人：ロザリンド
报酬：6000G、木材100本

与ロザリンド的感情度达到2时发生。找到ロザリンド对话，获得“密书”，将“密书”交给ブライ，然后再次与ロザリンド对话完成任务。

●せっけんがあたらしくなったわよ

委托人：ジュリア
报酬：フルーツサンド、木材100本

与ジュリア的感情度达到2时发生。找到ジュリア对话，选择“使う心地もいいです”完成任务。

●ウチの着物が大变やねん

委托人：ユエ
报酬：卵焼き

与ユエ的感情度达到2时发生。找到ユエ对话，然后从前往パトバ山脉・流れ续ける川，采摘地上的“白い草”。返回镇上，将“白い草”交给ユエ完成任务。

●绵が欲しんですけど……

委托人：ドロシー
报酬：木材100本、ぐんぐんグリーン

与ドロシー的感情度达到2时发生。找到ドロシー对话，然后在夜晚前往トリエステの森打倒モコモコ，从掉落的宝箱中取得“モコモコなわた”。回镇将“モコモコなわた”交给ドロシー完成任务。

System point 11

商店货物列表



要过长期牧场生活，购物的环节必不可少。成为本作舞台的小镇上有几个购物的固定地点，日常所需的各种生产资料和生活资料都可以在这几个地点买到。下面的商品列表中表明了商品的价格和用途，便于大家有计划地购物。

杂货屋・パンプキン

名称	用途	价格	名称	用途	价格
サクラカブの种	春季作物，成熟期4天	980G	カブの种	冬季作物，成熟期4天	510G
イチゴの种	春季作物，成熟期8天，可以连作	5400G	ツリ－草の种	冬季作物，成熟期40天	17000G
キャベツの种	春季作物，成熟期11天	780G	大根の种	冬季作物，成熟期14天	3300G
ム－ンドロップの种	春季作物、成熟期6天	520G	ネギの种	冬季作物，成熟期6天	1680G
トイハ－ブの种	春季作物，成熟期12天	1450G	白菜の种	冬季作物，成熟期11天	2400G
タマネギの种	春季作物，成熟期7天	690G	ほかほかの种	冬季作物，成熟期20天	9700G
サクラソウの种	春季作物，成熟期60天	9800G	牧草の种	除冬天外都可种植，成熟期9天，可以连作	300G
ランプ草の种	春季作物，成熟期90天	24000G	饲い叶	饲养同伴怪物的饲料	400G
青水晶の种	春季作物，成熟期100天	32400G	クッキ－	料理	1900G
オトメロンの种	春季作物，成熟期20天	8400G	ごはん	料理	270G
金刚花の种	春季作物，成熟期120天	54000G	チョコレ－ト	料理	450G
キュウリの种	夏季作物，成熟期10天	2200G	ワイン	料理	1920G
トマトの种	夏季作物，成熟期10天，可以连作	1980G	エリ草	料理	750G
トウモロコシの种	夏季作物，成熟期14天，可以连作	1800G	牛乳Sサイズ	料理	240G
カボチャの种	夏季作物，成熟期12天	1680G	卵Sサイズ	料理	220G
パイナップルの种	夏季作物，成熟期20天，可以连作	7400G	小麦粉	料理	540G
ピンクキャットの种	夏季作物，成熟期6天	550G	油	料理	780G
ナスの种	夏季作物，成熟期9天，可以连作	2900G	カレ－粉	料理	180G
铁千轮の种	夏季作物，成熟期40天	17000G	だんご粉	料理	170G
クロ－バ－の种	夏季作物，成熟期60天	12800G	卵焼き	料理	1450G
野之花火の种	夏季作物，成熟期90天	9800G	毛皮の寝袋	在迷宫中露宿用的工具	1000G
绿水晶の种	夏季作物，成熟期100天	29700G			
ジャガイモの种	秋季作物，成熟期7天	440G			
ニンジンの种	秋季作物，成熟期9天	990G			
サツマイモの种	秋季作物，成熟期6天，可以连作	1480G			
ホウレン草の种	秋季作物，成熟期5天	790G			
ピ－マンの种	秋季作物，成熟期10天，可以连作	3450G			
チャ－ムブル－の种	秋季作物，成熟期12天	2200G			
花红叶の种	秋季作物，成熟期60天	13500G			
ポンポン草の种	秋季作物，成熟期90天	7000G			
赤水晶の种	秋季作物，成熟期100天	34800G			



↑点击后直接用触笔拖拽就能够完成购买。



↓杂货店是主人公获得各种生产资料的关键场所。

アルヴァーナ病院

名称	用途	价格
サッパリポイズン	解除中毒状态	325G
マヒロン	解除麻痹状态并回复30HP	750G
ペラペラ丸	解除沉默状态并回复30HP	500G
风邪グスリ	治疗感冒	875G
中和剂	净化田地中的有毒区域	100G
荣养剂α	使作物的成熟提前一天	2000G
药草	能回复少量HP的草	30G
毒消し草	能解除中毒状态的草	60G
黒い草	草类	90G
だいだい草	草类	30G
赤い草	草类	30G
黄の草	草类	30G
绿の草	草类	30G
紫の草	草类	30G
蓝の草	草类	30G
白い草	草类	150G

行商・ユエ

名称	用途	价格
チャ－ハン	料理	3780G
焼きいも	料理	1820G
シ－フ－ドピザ	料理	4140G
焼きうどん	料理	4280G
エメラルドの指轮	饰品	4880G
ぶどうジュ－ス	料理	2300G
アメジストの指轮	饰品	5020G
いちごジャム	料理	1060G
ホットチョコレ－ト	料理	1880G
シチュ－	料理	3280G
アクアマリンブロ－チ	饰品	4080G
プラチナ	收集品	8800G
ルビ－の指轮	饰品	6320G
フライドポテト	料理	1740G
シ－フ－ドドリア	料理	4000G
カツオのおさしみ	料理	1540G
カレ－ライス	料理	3600G
ホットミルク	料理	1400G
タイのおさしみ	料理	2940G
お好み焼き	料理	3630G

System point 12
角色喜爱物品介绍



在本作中，向各个角色赠送其喜欢的物品依然是提升友好度和感情度的主要手段。下面列出了游戏中所有角色目前已经判明的喜好物品，其中同时包括了第一部和第二部的角色。当感觉某位角色的友好度难以提升时，可以参考一下这些资料。

第一部·其他镇民

マックス	战士の证
バレット	サケ
ジェイク	タマネギ、斗牛の角
ロイ	ジャガイモ、豹の爪
レイ	オトメロン
ナタリ－	カボチャプリン、トマト、サクラソウ
ゴ－トン	カボチャ
タ－ニャ	リンゴ、狼の牙
ブライ	花红叶、ナス
ダグラス	カツオ
エンド－ル	白菜
ヘリチャコス	パインジュ－ス、トマトジュ－ス

第二部·恋人候补（女）

カノン	イチゴ、オレンジマ－マレ－ド、ニジマスのさしみ
ラムリア	ピザ
ス－とム－	オレンジマ－マレ－ド

第一部·恋人候补

マナ	さくらかぶ
アリシア	イチゴ、ダイヤモンド
ロザリンド	四叶のクロ－バ－、スイ－トポテト、ぶどう酒
セシリア	ダイヤモンド、ルビ－、エメラルド、アメジスト、サファイア
ドロシ－	イワナ
ユエ	大根、アクアマリン
ジュリア	トイハ－ブ、にんじん

第二部·恋人候补（男）

オルファス	焼きサバ、イトウのおさしみ
ロイ	むしぎょうざ、じゃがいも、アイスクリ－ム
リ－ン	ホットケ－キ、チョコレ－トケ－キ



←赠送的礼物因人而异。



→第一部中的某些角色到了第二部会升格成恋人候补。

System point 13
工具装备获得方法



本作中有各种用于劳作的工具，还有各种用于战斗的装备。这些东西并不是直接拥有，而是需要达成某些条件后才能陆续获得。下面介绍了游戏中的主要农具和部分装备品的获得方法，以供大家参考。

劳作工具

工具	用途	获得方法
使いなれたクワ	将空地耕成田地	游戏开始时从マナ处购入
使いなれたじょうろ	为作物浇水	游戏开始时从マナ处购入
使いなれたハンマ－	破坏坚岩取得矿石	完成委托“アメジストを取ってきてもらいたい”
使いなれたカマ	收割作物	完成委托“ちょっと来い”
使いなれたオノ	破坏树桩	完成委托“オ－ク退治作战”
使いなれた钓竿	进行垂钓	完成委托“探し物があるんだが……”
なかよしグロ－ブ	收服怪物成为同伴	完成委托“探してきてください”
ブラシ	为怪物刷洗，提升亲密度	完成委托“料理の隠し味を探しています”
乳しぼり器	采集牛奶	完成委托“朝饭クエスト”
毛がりバサミ	采集羊毛	完成委托“朝食の试食をお愿いします”
采集カゴ	采集鸡蛋和蜂蜜	完成委托“リンゴを手にいれるお仕事”

武器

名称	种类	攻击力	价格	获得方法
ブロ－ドソ－ド	片手剑	8	1200G	锻冶屋スチ－ム
スティ－ルソ－ド	片手剑	12	4860G	锻冶屋スチ－ム（第二章）
ディフェンダ－	片手剑	18	10200G	锻冶屋スチ－ム（第二章·春）
クレイモア	两手剑	21	1500G	锻冶屋スチ－ム
ツ－ハンドソ－ド	两手剑	26	5760G	锻冶屋スチ－ム（第二章）
グレ－トソ－ド	两手剑	32	13230G	锻冶屋スチ－ム（第二章·夏）
スピア	枪	12	1000G	锻冶屋スチ－ム
ランス	枪	16	4320G	锻冶屋スチ－ム（第二章）
バトルアックス	斧	28	1200G	锻冶屋スチ－ム
ポ－ルドアックス	斧	35	3300G	锻冶屋スチ－ム（第二章）
バトルハンマ－	ハンマ－	30	1500G	锻冶屋スチ－ム
ウォ－ハンマ－	ハンマ－	38	5760G	锻冶屋スチ－ム（第二章）
ロッド	杖	3	1200G	锻冶屋スチ－ム
スタッフ	杖	3	8580G	锻冶屋スチ－ム（第二章）

魔法书

名称	种类	效果	获得方法
ファイア－ボ－ル	攻击	放出向正前方飞出的火球	自家一层的书架
エスケ－プ	归还	传送到自己家中	自家一层中央的桌子（第二章）
キュア	回复	回复主人公的HP	病院的书架（第二章）
メディケ－ション	回复	解除主人公的不良状态	病院的书架（第二章）
シャイン	攻击	造出带有攻击判定的护身光球	学校的图书室（第二章）
ライフドレイン	攻击	放出向正前方飞出的黑色球体，吸收敌人的HP	道场（第二章）
スト－ンスパイク	攻击	从敌人脚下升起石刃攻击	道场（第二章）
ソニックウインド	攻击	造出两枚风刃飞向敌人	道场（第二章）

实技印

名称	种类	效果	获得方法
パワ－ウェ－ブ	片手剑	向正前方发出直线型冲击波，容易击晕敌人	首次与タ－ニャ对话时
ダッシュスラッシュ	片手剑	持剑冲刺攻击	道场（第二章）
ラッシュアタック	片手剑	连续斩击，最后释放出冲击波	道场（第二章）
三连剑	两手剑	作出前、后、前的连续攻击	道场（第二章）
旋风剑	两手剑	以身体为轴旋转攻击	道场（第二章）
无心剑	两手剑	化解敌人的攻击，同时会心一击	道场（第二章）
突进击	枪	仗枪冲刺攻击	道场（第二章）
一闪击	枪	回避敌人的攻击后反击	道场（第二章）
百裂击	枪	向前方连续突刺，然后后跳闪避	道场（第二章）
ハンマ－フォ－ル	锤、斧	向地面的强烈打击，能够击晕敌人	道场（第二章）
ジャイアントスイング	锤、斧	以身体为轴旋转攻击	道场（第二章）
ストロングショット	锤、斧	用尽全身之力猛挥一击	道场（第二章）

乐谱

名称	效果	获得方法
特技のコンチェルト	让带在身边的同伴怪物使出专用技	第一次进入饲育小屋时从マナ处获得
进击のマ－チ	让带在身边的同伴怪物爆发出力量	宿屋一层（第二章）
探索のワルツ	让带在身边的同伴怪物调查四周以获得道具	学校的图书室（第二章）

胡言乱语板

在为梦想奋斗的途中 偶尔回望身后的风景

黄寺大街

上周因为有事路过了黄寺大街，走在路上时，突然心生感慨：在“很久很久以前”，这里曾是电软编辑部所在的地方，而那个时候，我还是个中学生……

那是94、95年左右吧，初创时期的电软，给人最大的印象似乎就是编辑部总是三天两头就搬家，整个一铁道游击队，不过似乎搬来搬去总离不开黄寺附近。记得有一期杂志曾经刊登过编辑部所在的四合院，古色古香，看上去还颇有那么几分意境，可惜如今这种四合院在北京已经很难找到了，至少在现在的黄寺大街，已经再也无法找到了。总之，每当我回忆起当时的电软，“搬家”和“黄寺”这两个关键词，就会自然在我脑海中浮现。

后来考大学报志愿的时候，选择的都是北京的学校，原因其实非常单纯：看了那么多年的电软，希望能够到北京这个电玩资源非常丰富的地方来感受一下，当然，如果有机会的话，希望能够来编辑部“逛逛”。当然这个真实想法当时是不能说出来的，否则铁定要给老爸修理一顿。

大学期间的业余生活，最爱干的事情就是骑着我那辆鬼哭神嚎的破自行车跟北京的大街小巷里转悠，那段时间里，几乎将京城所有知名的和不知名的游戏店都逛了个遍，而且绝大多数情况下都是只逛不买，并且乐此不疲。

那个时候编辑部的“总部”在花市，也曾试着按照目录页上的地址骑车过去寻找过，无奈花市那一带的小巷子太多，特别是对我这样的路痴来说，经常一不小心就钻进了某个不知名的小巷子里半天都出不来……在尝试了3次未果之后，终于放弃了这个念头。不过当年无类在“家”里放出过的“花市总部”的两层小楼照片至今仍然记忆犹新，而且后来终于去那里实地瞻仰了一番——当然，那是在我成为电软编辑之后的事。

关于黄寺大街，其实还有一个小插曲：大学期间做兼职的时候曾经来这附近做过一次调查，虽然那个时候电软的编辑部早已经不在黄寺，不过还是萌发了想去编辑部“旧址”看看的念头，无奈记载有“旧址”地址的老杂志都放在遥远的老家，最终只得在那个烈日炎炎的下午围绕着黄寺附近转了半天的圈儿。

如今，我早已从电软的读者转职成了电软的编辑，我一直为自己能够实现这个梦想而骄傲。我知道曾经有很多人和我有着一样的梦想，我也知道现在仍然有很多人和我有着一样的梦想，其实，不管你的梦想是什么，记住那份美好的憧憬，并始终为它一步步地去奋斗，这才是最重要的。不是每一个梦想都能成真，但是它带给人们的快乐和感动却是永恒的。

第2次超级机器人大战

我是一个MGS饭，同时也是一个机战饭；严格来讲：我首先应该是一个机战饭，然后才是一个MGS饭。

最早接触机战系列，是FC版的《第2次超级机器人大战》，而且那盘卡带还是我同学买的。然后就听到该同学说这个游戏如何如何难，而且据说是个讲机器人之间战斗的故事，于是好奇心被勾起，遂前往该仁兄家中观看，经过了一个下午的观摩之后，终于在最后当场将这盘卡带抢劫回家，全然不顾身后的咬牙切齿。那次玩到的“第2次”是标准的“中文版”，一直到现在，我都还没能确定当年汉化“第2次”的厂商到底是谁，疑似是深圳的某家小公司。虽然不知道这家公司的名字、虽然现在看来游戏中的一些细节在汉化上仍然有待商榷，不过这并不妨碍我对它的感谢。毕竟当年，我还是个对日语一窍不通的小毛头，即便是现在，也仍然希望能够看到和玩到有自己母语显示的好游戏，更希望在家用机上看到更多真正由中国人制作的优秀作品。汉化人员不管是出于爱好还是出于商业目的，其最终结果毕竟是方便了我国许多热爱游戏的玩家们，特别是在那个年代的玩家，相信在玩到这些中文游戏时更加会心存感激。

前面说到了游戏中的翻译问题，其实机战和高达类游戏中的人名或是机体名的翻译，直到现在都还没有一个标准。就说最简单的“**ガンダム**”吧，其英文写做“GUNDAM”，我们一般译成“高达”，其实单从音译的角度来看，“第2次”中将其译作“刚达”倒也贴切，就算是另外一种“通俗”的叫法“钢弹”也还能接受，只是我真的无法忍受“敢达”这个译名，什么玩意啊！“第2次”中的一些译名现在看来是偏离于“主流标准”之外的，其中最离谱的应该是“阿姆罗”变成了“大卫”了，而阿姆罗的爱机也从“高达υ”变成了“刚达R”……阿姆罗是“第2次”中的绝对王牌，可惜最严重的翻译错误又都正好发生在了他身上，因此自然让人印象深刻。记得早年曾经有汉化小组准备汉化GBA上的机战，于是在论坛上发贴征求人名以及机体名的标准翻译，结果各流各派的翻译名都出来了，而且逐渐从讨论演变为了争吵，最后不了了之，有时候，简单也是一种幸福。

和许多喜欢机战的朋友一样，我也是先接触的机战游戏，才逐渐对其中登场作品的原著动画产生了兴趣，并且在观看了



那些动画之后，对机战的热爱又加深了一步……很好的良性循环。

最后，关于《第2次超级机器人大战》不得不说的一点就是它的难度，并不是说它真的很难，但这确实是款有一定难度的游戏。第一次玩到铁面人军团登场、我方需要集体从地图右上角逃脱那一关时是按标准的要求去做的；后来才试着留下来小心翼翼地逐个解决掉了铁面人军团，并且因此大幅提高了部队等级。至于修白川的古兰森……其第一次露面时是根本无法将其击败的：我方能给于其重创的机体基本上就只有真盖塔了，其余机体不是杀伤力极有限就是根本打不动它！最后在你打得海枯石烂天荒地老弹尽粮绝并且S/L了无数次眼看就要胜利在望之时，因为回合数到了的修丢下一句很酷的台词后从你眼前瞬间消失，那种绝望感和失落感实在是让人刻骨铭心！另外，无论是与铁面人、修还是比安战斗时，背景音乐都极具压迫感，让人觉得难以顺畅呼吸。这样的BOSS，远比近几年机战系列中那些动辄几十万点HP而且没事就HP全回复的活靶子们更能让人真正体会得到其强大。

第一次做这个栏目，有点不知该写些什么，好在技术头的意思就是只要和游戏相关或是和编辑自己相关的东西都可以写，于是就有了文章中的胡言乱语。其实就北斗个人的思维方式而言，说好听点那叫天马行空、发散性思维，说难听点那就叫毫无逻辑性可言、没头没脑。反正也没打算在这里写那种看上去特有技术含量或是看上去特深刻特有内涵的东西，就聊一聊一些与游戏相关的话题，聊一聊你我游戏生涯中曾经遇到过的趣事。其实，不管是编辑还是读者，我们都有一个最大的共通点：都是玩家；而且，我曾经也是电软的一名读者，现在是、将来也是。

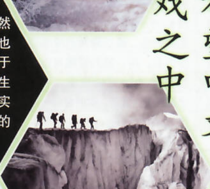
年底了，就请允许我暂时怀怀旧吧。

北斗专栏
Vol.001

北斗，湘西人氏，当然本人既没干过土匪，也没有赶过尸。基本属于身体比头脑先行动的生物，偶尔会沉默，其实并不是在思考，单纯的发呆或是瞌睡而已。

即使如今自己的外语水平
在游戏中早已绰绰有余
却更加地希望中文
出现在游戏之中







我是一个MGS饭，同时也是一个机战饭；严格来讲：我首先应该是一个机战饭，然后才是一个MGS饭。

目玩目思

继续在游戏中的感悟
疯语妄谈权作笑柄

不记得是两年前还是更早时候的，小沛在曾《游戏批评》里写过一篇名为《边玩边想》的文章，主旨是自己在游戏中的感悟，大概是想为喜欢游戏的青少年找到未来生活的方向，如今读来粗糙不堪。于是我决定将原文重新梳理一遍，进行更改补充，如有青少年玩家于游戏的历程上遇到些许坎坷，或许可以从后面找到答案。很多读者说我像个老师，说话离不开“教育意义”，我倒认为没什么不好。中国的游戏事业需要有人来领导，那么中国玩家应该走的路也需要有人来引领。小沛是个晚生后辈，不敢妄谈“教诲”，下文所言，仅为个人所想，权且作为饭后的闲话而已。

游戏人生，这个词到底是褒义还是贬义？或许我们可以理解为有处事豁达的心胸，或者是玩世不恭的劣性。那么游戏之于人生又有什么影响呢？原来我读《红楼梦》时，觉得宝玉就是个游戏人生的典范，他不想像常人一般读书求功名，仅仅把学问当成一种雅趣，而与女孩子的嬉戏玩闹才是真正舒心畅快的乐事，那种“情不情”的心胸于世人是难以理解的。我曾举过一例：贾宝玉周岁时，他的父亲贾政想要试他将来的志向，便将世上所有之物摆了无数，与他抓取。谁知他笔砚、元宝皆不稀罕，伸手只把些脂粉钗环抓来。政老爹便大怒，说：“将来酒色之徒耳！”更因此而大为不悦。但到宝玉长到七八岁时，虽然淘气异常，但其聪明机敏却百个不及他一人。宝玉当时若抓了笔砚元宝之类，大概我们今天就看不到《红楼梦》，也便没有曹雪芹这位奇人了。不过相信他的仕途会比后来好，或许尽管没有那么多离奇的故事，却有一段较为平坦的人生。可见选择两者各有利弊，就看你是否坚持了你的选择。

小沛自己不是个成功的例子，相信很多人也不可能为了游戏而放弃学业，这归咎于当下的教育体制，每个学生都必须全面发展，既然无力改变，那么我们也只能接受。我小时候喜欢玩游戏，老爸老妈买了《十万个为什么》、《少儿大百科全书》，希望我能知道读书上进。可我除了游戏外其他东西根本看不上眼。老爸老妈也逐渐放弃了，每当看到我几个小时待在电视前玩游戏时，都说：“就知道玩，将来你就拿它当饭吃吧！”当然，我也不是个顽徒，知道些上进的道理，于是在不放弃游戏的过程中，也艰难地走进了大学校门。令人欣慰的是，其间求学的16年虽然不算出类拔萃，但也比一般人聪慧不少，学习时更多用的是头脑，而不是死记硬背的苦功。这多多少少算是游戏的功劳。小沛从小学一年级时就开始接触游戏，但学习和游戏并没有太多冲突，一直到高三毕业考上大学，这期间可以说是游戏学习两不误。这并非值得夸耀，其实每个人都能做到。我在“闯家”里常常听到同学们询问游戏学习两不误的方法，哪里有那么复杂呢？认定了什么是最主要的后，让其他的爱好置于末位即可。这是在考验每个人的毅力和耐性，只要尺度把握好了，两者便可兼得，但切记主次不可混淆。

以前的小沛太自傲了，动不动便行“告诫”，我也是个学生，处事未深，在此改之。就我个人看来，现在国内的大环境是不太允许学生有过多的个人爱好的，因为学业终归是首位。人口众多，岗位稀缺，在竞争如此激烈的社会，能力便是非常重要的资本，也是好工作的敲门砖。注意，是能力，不是仅仅看学历。这个道理很多大人不懂，我指得是比我还大上十几岁的人。接下来我要说的，或许可以说服某些家长和老师，如果他们充耳不闻，那我也就只能自说自话了。

在本文的开篇，我提到“游戏之于人生的影响”。我原先也曾归纳过一些，以下重新梳理。首先，性格决定了人生，而从对待游戏的态度来看一个人的性格，是可以对自己进行充分了解的。拿小沛自己为例：我小时候游戏的种类少，而且玩游戏特别怕麻烦，特别是在一些困难的关卡，我根本就不会费劲儿去进行攻关。于是老妈就说：“一点儿小事都怕麻烦，将来遇到困难怎么办？”很不幸，我还真被说中了。上中学之前，我都是比较懦弱的，生怕自己说话做事。直到小学快毕业时喜欢上了《街霸》后才有了改观。当时中国的街机厅里非常风靡《街霸》这款游戏，大家都对对战很着迷。如果不玩，根本就和别人没有共同语言，所以我也就逐渐养成了希望不断提高自己并且要超过别人的习惯，这种心态的变化对后来我的成长真是有非常大的帮助。人类社会一直都在履行着“物竞天择，适者生存”的法则，一个人获得成功也就意味着他比别人强，而懂得不断提高自己又是保证自己长期成功的必备条件，怕困难、怕麻烦都是提高自己的大敌。我们不可能总能够战胜别人，但坚持让自己经受锻炼就必然能够受益匪浅。别看游戏只是娱乐，如果你在游戏中不畏挑战，那么对于性格也是种锻炼。

其次就说说游戏对于未来志向的培养。现在的游戏种类已经极大丰富了，每个人都有自己喜欢的游戏类型。这些选择都反映了一个人的爱好取向，同时也说明该游戏的过程非常适合你。对于未来的工作，在这些小的方面其实就有所体现。打个比方，假如你喜欢大部头的游戏，喜欢那些动不动就几十个小时才能通关的角色扮演，而且过程需要耐心练级，那么将来你一定很适合较为有发展的工作，并且是那种需要长时间努力后能见到较大成果的行业。一辈子安安稳稳一定不是这类玩家喜欢的，他们都希望自己能在未来不断的成长，属于志向比较远大的。喜欢格斗、竞技类的玩家，一般都喜欢较为有挑战的职业，希望生活中能时时充满挑战。喜欢益智类的玩家则适合创造类的工作，因为他们喜欢思考，能够在工作中展现自己的想法。例子实在是太多，这里就不一一列举了。玩家们其实可以想一下自己喜欢的游戏和未来适合的职业，说不定真的就会有不小的帮助。

最后我们就来说说游戏和生活的关系。我所说的以上几点并不是为游戏正名，只是不希望人们把游戏作为干扰学习和工作的绊脚石。合理安排自己的生活是最为关键的，以上所谓用游戏锻炼自己的性格还有确立自己的志向，也都是基于正确对待游戏的基础上才行得通的。试想，一个人的生活组成是何其复杂多样，爱好仅仅占据了一小部分。每个人都有许多并非爱好但又必须去做的事，而这些却往往是占据生命绝大部分的。面对自己喜爱却又不必要，必要又不喜爱的事情，你就要学会用自己的爱好去调节枯燥的生活。记住，是调节，而不是取代。适当的游戏能够让你在忙碌之余得到放松，从而有心情去继续你必须面对的事情，不仅是游戏，其他的爱好也是如此。人们应该懂得区分爱好和主业，要时时刻刻明白自己应该做什么。如果一旦爱好成为了主业，那么对待爱好的态度也就不同了。

行文于此，小沛不免自问。到底游戏对于我究竟是什么？——以前是爱好，现在是事业。从前为了游戏茶饭不思，如今为了衣食住行而游戏。爱好，大概就是自己人生态度的投影，同样是喜欢游戏，其倾向的种类和游戏的方式又各不相同。游戏创造了一个虚拟的世界，我们却要从虚拟中来探索人生。

小沛专栏
Vol.001



比尔大叔没上完大学却创建了微软，嘉诚老伯幼年辍学成为亚洲首富。看来幼儿园我都不该上！

小沛，山东人。读此文者皆知鄙人自学成至今从事游戏编辑一职，其余不必多言。平时喜欢疯言疯语，至今未改稚趣童心，偶尔也会严肃深沉，其实不过肉胎凡心。





看来我心里挂碍的事情太多，以至于无谓的担心害怕、挂肚牵肠，最喜欢的就是做梦，但还摆脱不了噩梦的纠缠。

橘盒档案
半条命系列终级解密——

□文/PIX

01 层叠共振事故

缆车沿着空中的铁轨缓缓开动，目的地是黑山研究所内部的试验区。里面有12个座位，但此时只有一个人。这个人的名字叫做戈登·弗里曼，27岁，刚从美国麻省理工大学的理论物理系毕业。谁能想到再过几个小时，这个男人的“失误”导致了整个地球的沦陷。

缆车在钢铁平台旁边停住，警卫埋怨戈登迟到了。跟着这个警卫穿过两道厚重的铁门，戈登进入研究中心。很多科学家正在计算机前忙碌着，从他们稍微放松的神情得知，这里刚刚解决了某些技术故障。除了科学家，还有大量的警卫人员警惕地观察着周围的动静。

这是一个井井有条的地方，像新员工报到一样，戈登被工作人员通知去实验室工作，而到那里之前首先要去到更换工作服。这是一个巨大的研究所，如果没有墙上的绿线标志，戈登也许一辈子也找不到更衣室。山体内的研究所和外界完全不同，横七竖八的房间给人错落无序的感觉。

在更衣室穿上HEV防护服，门卫才给戈登打开通往实验室的大门。试验区到处是警卫和密码门，一举一动都要通过警卫处理。试验区的走廊里除了高端计算机设备，居然还有许多装在容器里的小怪物。它们看上去很像外星生物，也可能是培育出来的生物品种。后来才知道，这些生物来自Xen空间，名称叫“猎头蟹”。原来黑山研究所已经对外星生物进行研究了。来到核心实验室，研究员伊莱和克来纳博士已经在此等候多时。戈登的工作是进行“心灵传送”实验，实验仪器在一个房间中，戈登的工作是按开关和推入试验样本。

“心灵传送”仪器的整体结构为合金制成，面积不算很大，但是高数十米。房间的天花板上吊着一个巨大的圆形光波计，这就是“心灵传送”仪器的核心部分。在两位博士的监督下，戈登爬上梯子，在上方的控制台和博士配合打开了仪器的按钮，随着“轰隆隆”的仪器发动声，光波计转动起来，向下发出了无规则的光束。在忽明忽暗的光线中，戈登将装有水晶实验样本的小推车送入光波计。

《半条命》的故事由此展开。水晶实验样品进入光波仪器的一瞬间，层叠共振事故发生了。灾难随之而来，光波计超过负荷而发生了大爆炸，白色的光线变成了绿色，房间中闪烁着诡异的绿色光芒。大量怪物从扭曲的空间中冒出来，掉落到地面，然后向外跑去。在吵杂的声音中，绿光将戈登传送到了一个奇怪的星球，地上趴着绿色怪物，周围是生物形态的“绿树”晃动着身体；几秒钟后，戈登又来到一个黑暗区域，隐约能够看到几个绿色人形的外星人，“咕叽咕叽”地说着什么。

不知道过了多久，戈登清醒过来的时候，实验室已经完全变了样。牢固的铁门被撕裂，建筑中厚重的石壁也大块大块崩落。坚固的黑山研究所瞬间被实验事故摧毁了。走廊中闪着忽明忽暗的光，外星怪物横行，警报声四起。警卫和科学家们的尸体散落在走廊里，到处是鲜血和绿色的体液。层叠共振事故将电子设备摧毁，向外喷着吱吱作响的电流，仪器的爆炸还在继续。黑山研究所陷入了一片混乱。

02 50多项殊荣

《半条命》是Valve公司开发的游戏，类型为科幻题材的主视角射击，我想一般玩家更熟悉发行公司——雪乐山(Sierra Studios)。这家公司靠发行《半条命》名噪一时，但是在2004年威旺迪公司重组游戏分部的裁员行动中，350人被裁，其中绝大部分是雪乐山分部的职员。虽然这之后“雪乐山”这个名字没有从地球上消失，但是已经名存实亡了。

《半条命》于1998年10月31日发售，对于FPS游戏爱好者来说，这是一个值得纪念的日子，之前的延期让玩家苦等了一年之久。虽然早在这一年的9月，玩家就从泄露版“第一天(Day One)”中提前享受到了这款游戏的魅力，但是当正式版发售时，整个世界都轰动了。套用国外媒体的话就是：“《半条命》立刻成为这颗星球上最热门的话题。”

当时的盛况各位老玩家应该还记得。《半条命》横扫欧美游戏人气排行榜，无论在哪里几乎都是一上榜就爬上第一名的位置。PC玩家和各大游戏媒体对其大力追捧，极尽赞美之词，并且这种亢奋状态持续了好多年。美国著名PC游戏杂志《PC Gamer》在很多期中都表示《半条命》是史上最佳游戏；截止到2005年，《半条命》获得了全球范围内不同媒体的超过50个“最佳年度游戏”称号（这里说的是《半条命》一代，不包括二代）。至今的销量已经快一千万，整个系列的销量也已经超过了1500万。另外，千万不要忘了CS——那个《半条命》的非官方修改版游戏，早已成为了FPS游戏的代名词。







无法预料的灿烂裂变

03 雷神芯，阀门造

Valve音译是“维尔福”，国内的爱好者比较喜欢叫它“阀门”，《半条命》这款游戏则被戏称为“雷神芯，阀门造”。“阀门”就是Valve公司；“雷神芯”指的是《半条命》的游戏引擎GoldSrc——这个基于《雷神之锤》(Quake)引擎，并混合了部分其他引擎的“怪胎”。

引擎是什么东西？为什么我们现在总听到这个词？多得都快让人吐了……简单地说，游戏引擎就是一切游戏的核心部分，包括游戏的各种系统，比如画面渲染、场景管理、物理模拟、音效、脚本、人工智能、网络等等。一个好的游戏引擎给开发人员提供了一整套可视的开发工具，直接利用这些“骨架”就可以做出不错的“人形”。有的引擎将不同的工具整合到开发环境中，更加便于游戏开发。可见，一套优秀的游戏引擎不仅能够提供方便快捷的开发环境，还能使游戏的制作周期缩短的同时，保证游戏有不错的效果。不过，看似简单的开发只是我这个伪非“说得简单”，即便有好的引擎，实际做起游戏来也没说得这么容易！

实际上，引擎给我们的第一印象是画面。根据以往的经验，不同的引擎代表不同的画面。就拿CS来说，老版本CS使用的是《半条命》的引擎，把它替换为《半条命2》的引擎之后，CS的面貌就焕然一新了。可见游戏引擎对于游戏的重要性。CSS全称是“Counter-Strike Source”，前面那个“Counter-Strike”的含义不必多说，Source就是《半条命2》游戏引擎的名称。由于《半条命》一代的引擎基于《雷神之锤》引擎，所以当初“阀门”公司并没有给它一个新名称，后来的Source引擎的名称的来历则颇具传奇性。

“当我们临近《半条命》推出的日子已经不到 周的时候，我们发现还有一些重要的工作没有完成，但我们没时间冒险检查代码了。就在这时，我们突然发现VSS的代码被放置在两个文件夹$/Goldsrc和$/Src内。这是很多年前建立的两个叫作Goldsource和Source的文件夹。最后我们决定，把已经成熟的代码放到Goldsrc文件夹中，一些有危险的东西放到了Src文件夹中，其他的以后再说……后来当我们首次在E3大展上公开《半条命2》的时候，我们把它的引擎称为‘Source’。原来那个引擎（半条命一代）自然就被我们称为‘Goldsrc’了。”《半条命》主创人员埃里克·约翰如是说。

04 传奇式的开发经历

Valve公司背后的故事和《半条命》的开发经过被玩家称为传奇或史诗，一切美妙的词汇基本都用上了，并且玩家们津津乐道了很多年。他们是一群有着不同经历的人，凭着“蛮干”和激情创造出了《半条命》。

1996年9月24日，曾是微软员工的加布·纽维尔(Gabe Newell)和麦克·哈灵顿(Mike Harrington)一起创建了Valve软件公司。1996年下半年，他们在id Software的朋友迈克尔·阿伯拉什(Michael Abrash)的帮助下（迈克尔·阿伯拉什同样也是前微软的同事），取得了《雷神之锤》引擎的使用许可。于是开始着手开发《半条命》，最初的计划是在1997年晚些时候推出《半条命》，但最终发售日期却推迟了一年。

《半条命》的开发人员是一群来自不同阶层的家伙。创始人加布·纽维尔和搭档麦克·哈灵顿都曾在微软工作了近十年，负责操作系统开发的管理要职，获得了巨额财富。为了爱好，加布·纽维尔和麦克·哈灵顿一起辞去了在微软的舒适职位，创办了Valve公司。加布说：“我和麦克还在微软工作的时候，我们在操作系统的开发中做出了优秀的成绩。但是在游戏圈里，我和麦克都是一文不名的小辈。”而麦克·哈灵顿的动机更加简单，“我还是喜欢软件开发、舒适的工作环境、以及游戏。”事实也证明了这些话，在后来的《半条命》开发过程中，麦克·哈灵顿负责了80%的程序方面的工作。

这两个百万富翁在Kirkland市区签下一个租期五年的办公地点，然后靠自己的财力维系这家定名为Valve的公司。通过一番招兵买马，这些人先后来到了Valve：一个人曾经是亚特兰大的专利代理律师；有两个学生曾经卖比萨、还做过游戏网站，加入Valve后他俩毅然办了退学手续；有一位被称为“守护天使”的纽约人；另外还有纹身艺术家、天才软件师以及一个来自西雅图“Lucy's Fishing Trip”摇滚乐队的主唱。这是一个相当“混乱”的团队，不是来自高校的一群书呆子，也不是几个软件天才的组合，他们为了共同目标走到一起。

05 开发代号Quiver

找到了发行商Sierra后，Valve小组开始着手开发这款代号为Quiver的游戏。起初加布·纽维尔根据自己曾经读过的史蒂芬·金创作的恐怖小说《迷雾》(The Mist)为依据，设计了一个游戏方案。《迷雾》讲述的是一个秘密军事基地Arrowhead发生了灾难事件，之后漫天迷雾和怪物横行城市。这个故事激起了小组的兴趣，大家觉得就该做一款这样的惊悚并带着谜团的射击游戏。于是就有了上面的层叠共振试验事故，而故事发生的地点——黑山研究所，从一个秘密研究基地变成了外星人的入口。Quiver的故事最终变成了《半条命》的情节：戈登·弗里曼在黑山研究所的遭遇。

方案确定以后，大量的工作开始了。游戏的剧本和角色设定交给了小说家马克·莱德罗(Marc Laidlaw)。引擎的改进工作交给了Ken Birdwell。《半条命》开发以后，Valve的队伍不断壮大。

06 黑山研究所设定

《半条命》故事的起源于黑山研究所，位置在美国新墨西哥州的山地。据说这个地方是真实存在的，只和游戏中位置稍微有些差异。虽然这里被称为研究基地，从外面看只不过就是一片山区罢了。整个建筑几乎都建在山体内部，能很好地掩人耳目。基地建在废弃的导弹井上，还有废弃的铁路，从外面很难看出基地的迹象。另一方面，黑山是平顶山构造，周围方圆数百里没有人烟，所以黑山研究所非常隐秘。

这里进行很多项目的研究，比如新型火箭、激光、机器人、遗传学、放射性物质的研究等。除此之外，还有一些更加隐秘的研究项目，比如时空传送、Xen空间的研究，可见这些研究成果不能公布于众，所以需要在这个与世隔绝的基地中进行研究。

这里有很多研究项目，就有很多研究小组，所以黑山研究所内部有很多房间和建筑设施，比如宿舍、餐厅、仓库、发电站、水库、研究区域、垃圾处理系统等。这些建筑和设施构成了一个小城市，维持着科研人员的正常生活和工作。

戈登乘缆车踏入黑山之后，这些场景就逐渐展现出现。缆车沿轨道行驶途中，可以看到起重机和叉车的大厂房，类似普通的地下工厂；随着缆车继续深入，可以看到不同寻常的设备，比如电磁启动器、六爪机器人运输车；继续深入，甚至看到了军用武装直升机。黑山研究所这个小城市的面积很大，但是目前还没有人知道它的具体面积。

由于基地的研究工作涉及到了危险物质，比如辐射能量和毒素，所以工作人员在基地的行动是受到限制的。《半条命》刚开始，戈登进入这里就要利用轨道系统去其他区域。随着游戏的发展，黑山研究所的建构更多的展现出来。整个黑山分为很多区域，包括3区安全局、8区顶部宿舍、9区中央运输站等地方。不同区域又分成很多地段，其中最著名的是F地段的Lambda Complex。

黑山的面积很大，有各种建筑和数量庞大的工作人员，基地复杂的结构和分区方式证明了这里有非常慎密的规划和管理方式。从一些空闲的周边区域可以看出，这里还在扩建。总之这里的一切都显得井井有条，甚至不同等级的工作人员，基地有不同的私人设施提供使用。基地有电子信息系统、广播系统，还有宣传栏，还有一个叫做“黑山时代(Mesa Time)”的内部报刊。

根据不同区域和地段的作用，整个黑山内部被分为不同的安全等级。在通道大门上安装了密码设置和视网膜识别器等仪器。有的门甚至需要多人配合才能打开。厚重的铁门、坚固的岩石、复杂的安全设施，如此强大的基地在层叠共振事故中瞬间毁灭。

黑山研究所的设计同样出自马克·莱德罗之手，这个科幻小说家在1997年加入Valve公司，为《半条命》做大量背景设计工作，黑山研究所是他最得意的设计之一。关于黑山，他说：“给我们设计的生物和建筑起名字非常有趣，好像真的走进了这个世界，并且看到了活生生的角色。我最高兴的是，我当时决定使用‘Black Mesa Research Facility（黑山研究所）’代替了‘Black Butte（黑孤山）’这个名字。”

07 与众不同的主人公



不同于当时大多数FPS游戏中的大兵或者生化人主角，《半条命》中的戈登·弗里曼是一个地地道道的人类。他从小就喜爱科学，对理论物理很感兴趣，比如量子力学和相对论，尤其是对空间传送非常着迷。依靠与生俱来的钻研精神，戈登考上了美国最牛的理科大学——麻省理工大学。在大学期间他专心研究理论物理，并拿到了博士学位。

戈登的毕业论文非常夸张，标题叫做《通过来自锁定模式的来源队列中的极长波脉冲通过非线性超铀警惕的现象来观察在超量子结构的爱因斯坦·波多里克斯·罗森缠结》。很吓人的标题，不知道你能不能一口气读下来？戈登靠它获得了博士学位。

遗憾的是，虽然学业有成，但是戈登的研究并不是一番顺利，他的时空传送实验一直都没有进展。在麻省理工大学实验室中，戈登利用提高原子速度的方式进行空间传送试验，但是戈登发现“原子在空间的传送速度实在慢得让人无法忍受”，于是他考虑离开学校的实验室，找一个更好的地方继续研究。

这时麻省理工的导师伊萨·克莱纳博士(Dr.Isaac Kleiner)出现了。这个相遇给了戈登机会，并且改变了他的后半生。当时，伊萨正在一个名为黑山研究所的地方进行绝密的研究工作，正巧急缺助手，于是戈登被推荐到了黑山研究所。戈登答应去那里，自然也是要趁此机会研究自己热爱的时空传送试验。

上面的简历出自官方设定，戈登·弗里曼的个人背景设计得很细致。你知道吗？Valve在给主角取名字的时候费劲了脑筋，他们觉得主角的名字起码应该像个博士。小说家马克·莱德罗(Marc Laidlaw)参考了真实科学家的名字，有他崇拜的物理学家Freeman Dyson、法国数学家Jules Henri Poincare，然后将这两个名字混合——Dyson Poincare就出来了。有一天，在和同事去日本餐馆吃饭的路上，马克顺便和公司老大加布·纽维尔说起这个名称，没想到立刻就遭到了加布的反对。更让人意外的是，加布突然来了灵感，顺口说出了”Gordon Freeman”这个大家一致同意的名字。

戈登·弗里曼虽然是一个博士，但是外表一点都不“宅”。从外表他是一个很帅很斯文的男人，瘦长的身材，戴着黑边眼镜，留着整齐的短发，还有一撮山羊胡。除了一大堆设计图形，关于他的其他资料就不多了。Valve的想法是将戈登放入游戏，然后依靠游戏不断丰满他的形象，同时玩家在游戏中感觉自己好像就是戈登，通过游戏的发展，探索自己的身世。实际效果让人满意，比如在游戏中戈登过关斩将，杀了不少外星人，非常彪悍，但是不要忘了戈登是理论物理博士出身，之前从来没有拿过枪械，这就显得不太合理了。你相信一个从来没有使用过枪械的理科博士能够打败这么多外星人，甚至还有美国海军陆战队的大兵吗？Valve是这么解释的，虽然戈登没有使用枪械的经验（除了他6岁那年自制了一个能够发射网球的装置），但是戈登穿着一件非常牛的防护服，它能够替戈登挨很多枪，穿上它戈登甚至能够挡住导弹的攻击而不死……你说厉害不厉害？这样就合理了。有了防护服保护你不死，枪法就靠自己慢慢练了！

另外，戈登在游戏中从没说过话。甚至到了2代，他都没有说过一句话。有趣的是Valve小组都拿他开玩笑：2代一开始戈登碰到了伙伴爱丽克斯，她就抱怨戈登不爱说话（其实她应该抱怨Valve才对）。显然，为了让玩家在游戏中感觉自己就是戈登，然后通过探索了解自己的身世和这个世界，Valve将戈登设计成了哑巴。

08 从黑山到Xen空间

层叠共振事故发生后，《半条命》的故事就正式开始了。层叠共振试验的失败导致了一个时空裂缝的出现。这个通道将宇宙中的神秘空间Xen和黑山研究所合并，通俗地理解就是出现了传送门。在实验失败后的一瞬间，Xen空间的大量邪恶生物通过裂缝来到了黑山研究所。戈登也在几秒钟的时间多次进出Xen空间（就是开始那段幻觉）。实验器材的爆炸导致基地遭到很大程度的破坏，电子设备几乎全面崩溃，部分地区的通信设备完全失灵。

从“梦境”中醒来的戈登，不可能知道发生了什么事情。记得本人第一次玩到这里的时候，还以为黑山研究所抓住了外星生物的俘虏（开始在容器瓶子里面可以见到），还有外星生物需要的资源，所以它们制造了时空通道，向黑山发动了进攻……

实际上是层叠共振的原因导致了时空裂缝，引来了Xen生物。刚开始戈登不清楚眼前的情况，向外逃生的路上碰到科学家和警卫人员，从他们那里慢慢了解事情的真相。所以进行《半条命》的感觉比较奇特，从一开始不知道如何是好，探索出路向外逃生；到后面事故的真像逐渐清晰，玩家就掌握了主动权。这种游戏体验给人非常棒的感觉。我

09 神奇的HEV防护服



在《半条命》最后戈登来到Xen星球，没有受到外星环境造成的身体伤害。这是由于HEV防护服的功劳。就是游戏开始，戈登刚进入黑山研究所穿上的那件衣服。这件特殊的全身防护衣，被称为HEV防护衣。HEV的意思是危险环境（Hazardous Environment），由吉纳·克劳斯博士(Dr.Gina Cross，《半条命：腐蚀(half life: Decay)》的主角)设计。HEV防护服有着很多功能，能够防辐射、降低能量冲击，并且能够迟缓有害物质的伤害速度。

戈登在《半条命》一代中穿的是HEV IV型防护服，到了二代升级到V型，为戈登增加了更多实用的能力。HEV IV型内含手电筒、氧气供应装置、毒药对抗系统、无线电通信装置、增强跳跃高度的弹射器、显示自身健康状态和武器管理系统（比如显示弹药数量）的头戴显示屏，甚至还有能够让戈登在重伤情况下还能保持行动的吗啡注射器。防护衣内含计算机系统，实时监测戈登的健康状态，能够对使用者的状态进行反馈。另外，防护服的“高压防护系统”使用黑山研究所研制的电力装甲系统，充电后装甲能够吸收多达2/3的任何伤害；充满电之后，就像前面提到的，即使戈登遭到正面的火箭筒攻击，也能够保住小命。

10 Xen空间

我们再来说说Xen，因为它是《半条命》的关键要素，也是《半条命》一代到二代的过渡点。结构和普通星球或人造太空站不同，Xen是一个位于小行星表面的天体，主要成分是不明气体和碎石，没有土质陆地。最奇特的是，Xen由很多悬空岛屿组成的，这大概是由于不明气体的高密度所致。

Xen的地貌和地球很类似，有山洞、石桥、还有死水。不同的是，Xen的重力系数很低。周围有大量的悬浮行星，于是出现了物体被无形的力量牵引的情况。根据国外玩家分析，这些不平常的物理现象暗示Xen可能是一个位于平行宇宙或者分数维数的地方，所以有些玩家也称Xen为“宇宙边界”。

Xen的结构暗示着其上能够出现生命，甚至包括很多种类的形态，构成了一个复杂的生态系统。有低等生物，比如藤壶怪、蟹头怪、大眼怪（从名称上看，这些都很怪）。这些生物比较低级，具有不同的生理系统。黑山研究所出现的猎头蟹已经发育完全，戈登在Xen上可以看到它们的幼体。Xen上面有一种高六七米的居民——大头蟹(Gonarch)，可以不断地繁育头蟹。



除了这些低等生物，Xen上还有一些智慧物种，他们的生活状态和人类很相似，有些生物居然组建了军队。《半条命》中最后戈登干掉的那个BOSS——Nihilanth，就是一个超级智慧生命，类似于电影《星河战队》中最后的那个大脑袋。还有一些物种不容易发现，有些呈射线形态存在，还有些生物类似树木，其他生物接近的时候，它们才会摆动身体向敌人做出攻击。

需要注意的是，Valve曾经表示Xen上所有的生物都不是原生的，它们可能来自不同的空间。Xen只是一个中转站，这些生物似乎是受到了某些危机，只能暂时屈身于Xen空间。当戈登的实验失败后，黑山研究所和Xen出现了时空裂缝，这些生物就迫不及待地进入了地球。这之后的故事就像大家看到的，黑山研究所出现了很多外星生物。直到最后戈登干掉Nihilanth，时空裂缝也没能彻底关闭。不幸的是，时空裂缝引来了半条命二代中的强敌——联合军，它们只用了7个小时就将整个地球占领。Xen之前的故事呢？目前还没有答案。

11 关于Nihilanth

可以确定的是，Nihilanth是《半条命》一代的最终Boss。Nihilanth的名称是由Nihilism和anth这两个词合并而来，意思是“虚无的花瓣”。

Nihilanth是一个巨大的外星生物，造型像个胎儿。硕大的脑袋证明它具有极度发达的智慧，腿部却严重退化了（外星人好像都有这个趋势）。它的身体靠一个金属底座支撑，手腕上带着枷锁，并且胸部和腹部有做过手术的针痕。通过这些特征可以看出，这个Xen空间的最高领袖很可能是个傀儡。枷锁暗示着它也是一个奴隶；手术的痕迹说明它很可能曾经是一个善良的头领，被逮捕强行做手术改造为凶残强大的侵略者。（当然这些只是从它外表的猜测，实际情况还得听官方的。）

前面说过，Xen空间上并不只有一个种族，侵略黑山研究所的头蟹、大眼怪和牛贼怪非常野蛮，而弗地冈人(Vortigaunt)，“管理者”和“外星呼噜怪”就有较高的智商了。从弗地冈人的手腕、脖子上的枷锁可以判断，它们也是被某些强大种族控制的奴隶。另外，不知道你注意没有，Nihilanth同样有三只手，除了两个胳膊，它的胸前也长着一只手臂。这说明Nihilanth和弗地冈人是一个种族的两种类型，Nihilanth应该是这个种族的长老级生物。

那么，奴役Nihilanth和Xen生物的幕后真凶是谁呢？《半条命》一代没有告诉我们答案。



像第一次进行到出现政府士兵的时候，大多数玩家的反应会是有救了。因为黑山研究所从事导弹等武器的研究，证明这里一定和政府有联系。所以见到士兵的第一感觉是军队前来对抗入侵地球的外星生物，顺便救出幸存的人类。实际情况却不是这样。军队得到了封锁消息的命令，他们的任务是干掉所有的Xen生物和科研人员。



戈登·弗里曼从灾难中逃生，捡到了铁撬，拿到了死者的枪械……这个从来没玩过武器的高才生将面对外星生物和政府军队的双重打击。从黑山研究所的各个区域钻来钻去，利用HEV防护服的强大功能，几乎所有的地方都去到了。为了关闭时空通道，戈登找到了进入Xen空间的入口。在Xen空间戈登干掉了外星人头领Nihilanth，《半条命》一代就结束了。



12 弗地岗人



弗地冈人(Vortigaunt)是一种类人生物，体型非常像普通的人类。长着两只胳膊和两条腿，但是它的胸前也有一只手臂。这个附加的手臂在Xen生物中比较常见，除了前面提到的Nihilanth，还有外星咕噜怪(Alien Grunt)也长着第三只手。从外形来看，外星咕噜怪和弗地冈人肯定属于同一个种族，除了附加的手臂，它们还都长着红眼睛和趾行类的下肢。外星咕噜怪应该是武装形态的弗地冈人。

Vortigaunt是一种有高智商和社会观念的生物，它们像人类一样分成很多不同工种。《半条命》中经常见到他们成群出现，还经常使用策略。比如碰到厉害的敌人，他们会立刻跑掉。有可能的话，它们还会和其他生物组成更强大的部队返回作战。到了半条命二代，他们甚至来到地球和人类生活在一起，戈登就得到了弗地冈人的多次帮助。

13 神一样的G-Man

G-Man是《半条命》中仅次于戈登·弗里曼的角色。他的身材瘦弱，留着平头，脸色苍白，但是眼睛炯炯有神。他穿着一身笔挺的蓝西装，无论什么时候都提着一个公文箱。G-Man说话的语调很笨拙，不能正常断句，好像此人有语言障碍。他还经常拉长字母的声音，吸气的语调听上去特别难受。

这个人是半条命中非常重要的角色，也是《半条命》系列中最诡异的角色。第一次登场是半条命的开始，戈登乘坐缆车进入黑山研究所，当时G-Man正在一个房间中和科学家伊莱争吵，好像他在要求实验继续进行。关于G-Man的身份猜测非常多，有些已经被推翻，剩下的也没什么头绪，下面就汇总一下。

他能够自由进去黑山研究所，根据他和别人说话的口气，有人认为G-Man是黑山的管理者。可是到了二代，大家发现管理者另有其人，原来是一个名为布林的老头儿。黑山管理员的说法就不了了之了。

第二种说法认为G-Man是黑山的科学家。从种种迹象可以看出他对戈登的试验很感兴趣，一开始G-Man和负责此项目的科学家伊莱争吵，伊莱劝说G-Man此次的实验可能会带来失败引发灾难，G-Man却要求试验继续。从他如此关心实验推测，他也许是个科学家。这种说法很不靠谱。

第三种说法则认为G-Man是政府人员。这个猜测的依据是G-Man是Government Man的缩写，也就是政府人员的意思。在黑山研究所，G-Man出现在某个地方不久后就会有部队出现，说明他可能是政府人员。这种猜测认为G-Man让部队来对抗Xen生物和杀人灭口，将黑山毁掉的同时考验戈登是否能够接受这个考验……如果没有名称的缩写，这个推测最离谱。

说法四：G-Man是来自于未来的戈登。这个说法容易理解而且有证据可寻，目前支持者最多。首先G-Man和戈登的眼睛都是绿色，是巧合吗?其次，G-Man和戈登的名字Gordon Freeman实在是太像了，还是巧合？还有一个较有说服力的证据，G-Man在黑山似乎是在帮助戈登，也就是以前的自己。为什么戈登不知道G-Man的事情呢？用这个说法也很好解释，那就是现在的自己不知道未来的事情，只有到了未来——也就是戈登“变成”G-Man返回黑山帮助年轻的戈登的时候，才能明白这一切。他明白了，我明白了吗？总之，这就是目前很多人支持的G-Man是未来戈登的猜测。

另外还有一些大胆的设想，比如G-Man是外星生物、G-Man是戈登的幻觉等等。说他是外星生物的依据是G-Man神出鬼没，经常幽灵般的出现。他做事的方式不可思议，虽然目的不明，但是不是常人能及的。猜测G-Man是戈登的幻觉就比较大胆了，基本是凭空猜测。很多人都能看到G-Man，难道大家一起出现幻觉？或者说整件事情都是戈登的YY？这个猜测仅供参考。

最后要说明一点，G-Man不是这个神秘男人的真正名字，只是外人用G-Man这个代号称呼他。他的真实身份Valve公司显然不想这么早公开，所以目前关于G-Man的身份都不可信。



14 黑山事故的猜测



黑山研究所事故发生的太古怪了，在游戏中并没有告诉我们真像，半条命的二代又是事故之后的故事，所以民间上流传着关于黑山事故的各种猜测。事故原因众说纷纭，主要有这几种说法：一是由于戈登是操作失误（到底哪里失误谁也不知道）。二是推入光波计中的反常物质有问题。三是身份不明的G-Man搞的鬼。

试验的原理是使用Lambda粒子束照射反常材料，当戈登将反常材料推入光束，事故就发生了。戈登的操作来看没有问题，责任不在戈登身上。但是事故是戈登推出反常材料之后发生的，所以戈登也难免有一些责任。从当时的情况看，事故发生后，爆炸都是从光波发射器发生的，下面的反常材料没有任何反应，所以说法二比较不靠谱。

第三种说法的分析是，G-Man是一个强大的星际维和部队成员（G-Man身世又多了一个说法），他的工作是消灭Xen这类星球上的敌人，于是他借黑山研究所进行时空传送试验的机会，让那里发生事故出现时空隧道，将Xen引诱到地球——将战场设在地球这个可有可无的落后星球。而消灭Xen的人选呢？自然是主角戈登了。

据分析，戈登进入黑山研究所晚点的原因是仪器发生故障，导致运输系统失常。进入黑山后，在一个房间外戈登看到G-Man和一个科学家对话，从科学家的话语中隐约听到害怕实验发生问题，而G-Man在极力说服他继续试验。

进入试验区，会碰到仪器爆炸情况，旁边两名科学家却隐瞒不报。有人猜测，黑山事故可能和这些仪器的小爆炸有关系，也就是说之前就已经存在隐患了。另外还有人猜测是特种部队的潜入造成的事故。这个观点是说政府预知了实验的危险性，于是把特种部队派入了黑山，却导致原本能够成功的实验变成事故。不知道还有什么猜测，总之目前试验事故的原因推测众多，任何一种推测都有根据，都不是最权威的。当官方公布原因后这些推测可能都将浮云，不信就等着瞧吧！

15 半条命的真正含义

其实应该说Half-Life的真实含义，“半条命”只不过是国人的叫法罢了。Half-Life的英文含义是“半衰期”，中间那一杠代表“半衰期”和“快死了(Half Life)”的不同。

半衰期的公式是：

注意等号右侧那个字母“入”，英文写法为Lambda（在游戏中经常见到这个词）。这个词在化学中代表元素的半衰期，在物理学中代表波长。“入”在《半条命》游戏中最显眼的位置是游戏封面，上面就有这个大大的符号。在游戏中，黑山研究所的光学实验证明“入”是“半衰期”的意思，因为层叠共振失败导致的时空裂缝是《半条命》系列的基础。另外，半衰期也有人和事物在某段时期内会经历低谷的意思，而不是国内流传的“一个人在险境中挣扎，只剩下半条命”这类说法。

“当我们给游戏选择名称的时候，我们制定了一个标准：游戏的名称必须能够唤起主题，是一个很形象的标志，而不是庸俗的陈词滥调。我们开会讨论了很多次，在几百个名字中我们选择了‘Half-Life’。我们希望它能给你带来科幻小说的感觉，还有游戏之外更丰富的感受，而不仅仅是一个射击游戏。我们希望玩这款游戏，玩家能够获得更多的乐趣和更深刻的体验……这就是‘Half-Life’。”加布·纽维尔关于《半条命》的解释。

即便译名错误又如何（这种情况国内也确实太多了）？如今我们没有必要为“半衰期”正名，因为半条命的说法已经深入人心，现在我说：“我最喜欢《半衰期》，我们去玩《半衰期》吧！”就显得太另类，肯定会被别人嘲笑。再说“半条命”怎么也比另一个翻译“半死不活”好吧？另外，台湾将《半条命》译成大片的名称“颤栗时空”……综合起来“半条命”的叫法还算不错，我们就这样叫下去吧。

16 一代之完结

《半条命》强调了电影般的视觉效果和不冷场的关卡设定，大量的细节彻底地改变了当时Quake类型的粗犷FPS游戏风格。角色说话时有口型变化，研究所内专业细致的建筑设计，灾难发生后无处不在的爆炸和建筑崩溃效果，黑暗房间中仪器窜出吱吱作响的电流使地面泄露的水带电，破坏的电梯间悬挂着求救的科学家……这些华丽的视觉效果给玩家强烈的视觉冲击，同时关卡借助画面的视觉效果给玩家做出指引。配合情节的铺垫方式，有人说《半条命》是PUZ游戏就是这个原因。



虽然游戏的路线呈直线，但是由于大量出色的视觉效果和几乎完美的关卡设计，玩家探索的时候能够从细节中感到惊喜，进入游戏就完全不能自拔了。做一个不太恰当的比喻，《半条命》更像日式RPG游戏，它将所有戏剧性的桥段放置在玩家路过的位置，玩家不会错过这些美好的景物。和RPG游戏不同的是，主视角射击游戏给人的感觉更直观刺激。

《半条命》中的谜题太多，到处都显得不够合理，又似乎能找到线索。虽然黑山研究所事件充满了各种谜团，但毕竟已经成为事实。时空通道形成之后，大量Xen生物来到地球，和海军陆战队一起将黑山弄得乌烟瘴气。虽然海军陆战队中有些人并不愿意残杀人类同胞，但是士兵需要服从上级的指示。Xen空间的首领Nihilanth被戈登干掉，残留在地球上的外星生物又何去何从呢？

《半条命》最后戈登将Nihilanth干掉，G-Man莫名其妙地出现在戈登眼前。前面说了，G-Man就是那神一样的人物，不管他以什么形态出现都不要奇怪。G-Man将戈登传送到了一列火车上，外面漆黑一片，他给戈登两个选择：为他工作或者去死。选择“去死”就再次回到Xen无休止的战斗，所以戈登别无选择！从《半条命》的结局可以得到的结论是，G-Man一直在观察戈登的举动，等待他将Nihilanth干掉的那一刻（这是G-Man对戈登的考验），然后现身让戈登为他工作。

到底是什么工作呢？带着疑惑，玩家等了5年。

17 黑山事件之后



《半条命》游戏的大部分场景都在黑山研究所，有些是在室内，有些是在山区的货物区或者飞机降落点，最后的场景来到了Xen外星。于是很玩家对这种做法不满，认为游戏中外星空间的出现有些仓促，而且在Xen上的战斗充满了高难度的跳跃，场景的效果也不如黑山研究所好。

更糟糕的是，Valve在游戏中设置了太多谜题，到处都是未解答的暗示和情节，直到游戏结束都不能找到合理的解释。游戏中没有一个过场情节，细节的探索只能靠对话和观察。所以如果玩家只注意通关本身，甚至可能都不理解这款游戏到底在讲什么。我见过很多朋友（包括我）好奇海军陆战队为什么攻击人类和主角，不明白为什么最后来到了外星。而那个在游戏中屡次出现的手提公文包的男人到底怎么回事，直到现在也没人知道。

这种情况到了2代也没有解决，事件该发生就发生，人物的出场和消失都不告诉你，需要玩家等待以后的续作来讲解。Valve用作品续作将故事连贯起来，很多人把《半条命》系列比喻成美剧，或者长篇小说中间的一部分，在下一集之前，有很多情节都要靠玩家自己猜测。有人觉得累，自然也有人喜欢这样的设定，他们乐此不疲的猜测和研究《半条命》中的小细节，比如黑山研究所的构造、黑山事件的时间经过、试验为什么会失败、试验如果成功会是什么状态、手提箱男人的真实身份、Xen的存在状态、最后Xen的入侵是否结束等等。



一段永远延续的传奇

18 莫名其妙的开始

"该醒了，弗里曼先生，该醒了。我并不是想提醒你，尽管你已将工作抛于脑后。有谁比你更有资格享受空闲呢？但是，整个文明世界的努力都将因此而徒劳，除非……唔……我只想说，是你再次伸出援手的时候了。正义之子面对有悖常理的世界，会让世界天翻地覆。醒来吧，弗里曼先生。振作起来，战斗吧！"G-Man出现在戈登的梦中，轻轻地将他唤醒。

戈登弗里曼在一节车厢中醒来，火车正在摇摆前进。车里有另外两个人，当火车停下时，他们并没有走出车厢。

戈登来到外面，这里是一个巨大的城市。火车站附近有一些人，更多的是全副武装的警卫，他们拿着警棍盘查过往人群。大厅的墙上有一面巨大的显示屏，一遍遍重复播放着一个老领导的讲话。从讲话可以得到两个信息：这里叫17号城市，这里非常安全。和黑山事件相似，二代的故事又莫名其妙的开始了。

戈登通过检查站的时候，被火车站内的警卫人员带着走，但这次的地点可不是研究所，而是审讯室。沿途能够看到关在其他房间中的市民正向警卫求饶。戈登被这名警卫带到一间有审讯椅的房间，警卫还支走了其他同事。这一切来得太快，还让人摸不着头脑，戈登不知道接下来会发生什么事。突然，这个警卫摘下了面具，笑嘻嘻地说他是黑山的巴尼。

原来这个叫做巴尼的人在国民护卫队里做卧底，看到戈登来到火车站就将他救了出来。巴尼用仪器和伊萨克·克莱纳博士联系，这时墙边的屏幕上出现了博士的头像。伊萨克·克莱纳博士是戈登的大学导师，推荐戈登到黑山工作，二人曾在一起工作过。博士看到戈登非常吃惊，巴尼说戈登差点被送去诺瓦矿场，只要离检查站远一点就没事。为了不暴露身份，巴尼让戈登自己一个人去克莱那博士的实验室。巴尼提到了爱丽克斯，他说爱丽克斯就在这附近，希望戈登能够找到她。正说着，门外响起了急促的敲门声。

巴尼指引戈登从窗户逃走，戈登来到广场避开警卫，不知不觉进入了不远的一幢建筑。这里像个难民窟，护卫队正在挨个房间搜查，好像他们的目标就是戈登。当然不止戈登，他们的目标是全部反叛军。虽然第一次来这里，但很多人认识戈登，他们给他开门或者指引路线躲避护卫队的追捕。

戈登来到房顶，谁知道空中出现了联合军直升机。为了躲避直升机的扫射，戈登钻进了房顶的一扇窗户。没想到却落入了护卫队的包围，戈登被电棍打翻在地，暂时失去了知觉。

一通搏斗的声音，一个女人伸手将戈登扶了起来。原来她就是爱丽克斯——爱丽克斯·万斯，她的父亲伊莱·万斯博士和戈登在黑山一起工作过。克莱那博士让她来接应戈登。

19 黑山的伙伴们

《半条命2》就这样莫名其妙的开始了。17号城市、护卫队、巴尼、爱丽克斯、克莱纳、伊莱从游戏开始就逐个出现在戈登眼前。戈登不知道自己怎么来到了这个地方，为什么护卫队到处抓人？自己又是如何招惹了他们？黑山事件之后发生了什么也不清楚。戈登（我的意思是玩家）能做到只是走一步算一步。

这里的大多数认识戈登·弗里曼，比如巴尼和伊莱·万斯都是黑山事件的幸存者，但是扮演戈登的玩家可能却不认识他们。这不是我们的原因，而是这些角色在《半条命》中就是死跑龙套。幸运的是，一代最后他们没死。随着游戏的发展，到了二代这些人的地位重要起来，所以之前没人注意他们是很正常的现象。

就拿巴尼这个人来说，在《半条命》中巴尼(Barney)只是一个普通的NPC警卫。当时3D技术落后，游戏中不重要的角色模型大多数是相同的，很多警卫都是"巴尼"的造型，巴尼本人的形象根本就没有个性可言，所以玩家也就不会对他有印象了。到了后来的《半条命》官方资料篇"蓝色漂移"中，巴尼成为主角，也有了自己的姓氏——科尔霍恩(Calhoun)。再到《半条命2》，由于剧情的发展，巴尼成为重要角色，戈登来到17号城市第一个碰到的人就是他。

其他人也是这样，之前就和戈登有千丝万缕的联系，随着情节的发展，这些人逐渐重要起来。于是他们开始被大家关注。《半条命2》中的戈登像婴儿一样来到17号城市，眼前所有的事物都那么陌生。由于戈登将Xen的统治者Nihilanth干掉，所以他的大名远扬，17号城市中的幸存者几乎都认识戈登，并且把戈登当作英雄一样的崇拜。遗憾的是戈登却不



20 沉睡了十年

《半条命》一代发生在200X年，二代发生在201X年。如果这个"X"是同一个数字的话，两作相隔的时间就是10年。但是请注意，这是游戏中的时间设定，和真实时间无关。那么这10年戈登都去干什么了？

就像二代开始的时候G-Man说："……醒来吧……战斗吧！"。这10年也许戈登一直在睡觉，也许不是。在目前没有新作公开的时候，我们可以认为他一直在休息。因为一旦某天开发公司推出"半条命2：前一章"之类的游戏，将时间设定在一和二代之间，那也是没有办法的事情。反正睡着了可以叫醒，然后再睡嘛。

这些年地球发生了什么事戈登当然不知道，从游戏中的小细节就可以看到，戈登苏醒后一点都没有变化，也就是说他没有变老。这就好像将他放进科幻片经常出现的低温液氮设备中封存，多少年后将温度慢慢升高，人就会一点儿没变的醒来。另一种可能是G-Man给戈登施了魔法，或者使用某些神秘力量将他从黑山事件结束后带到10年后的火车上。如果相信G-Man就是老年戈登这个说法，不同时间的传送对于G-Man没准能够实现。对于G-Man这个神一样的男人，似乎没有什么不能做到的事。

戈登沉睡了10年，这10年地球都发生了些什么呢？

21 黑山事件之后

黑山试验的失败导致Xen空间的生物来到了地球，到了二代我们发现这个危机比想象中还要严重。不仅黑山研究所充满了外星生物，众多的生物蔓延到了城市，来到了人多的城市进行破坏。人们为了生存，来到军队集中保护的城市，用枪支和铁网隔离外星生物。

Xen和地球出现传送通道后，戈登来到Xen将Nihilanth干掉。灾难控制住了吗？没有！更凶狠的敌人出现了——它们就是外星恐怖势力Combine。Combine中文名称为联合军，联合军不是字面上的联合军队，而是星际联盟的一种表现形式。没人知道这个联盟来自哪里，他们侵略宇宙中的其他星球，不是用三光政策，而是通过改造和利诱等方式吸收其他星球上的邪恶势力加入，占用资源，然后不断扩充势力，继续侵略更多的地方。

黑山事件导致时空通道，戈登来到Xen干掉Nihilanth，这些事让联合军发现了地球。他们通过时空通道来到地球，利用先进的生化技术，将人类改造成"超级战士"。就这样人类遭到了来自Xen的外星生物、被改造的人类和联合军的多重打击，苦不堪言。联合军掌握着宇宙间最先进的军事力量和科技，甚至已经利用了暗能。所以人类的这场反抗战争毫无悬念，7个小时后地球沦陷——这就是传说中的7小时战争。

其实联合军并没有将人类彻底杀光，而是地球人投降了。在Xen生物和人类战斗中，黑山研究所的领导华莱士·布林博士（Wallace Breen）占据了很高的统治地位。当联合军入侵时，他发现情况不妙，为了自保，就擅自代表人类投降了。这正合联合军的心意。联合军的手段就是占据某地后进行统治，继续吸收壮大自己的力量。联合军不会亲自出面统治地球上的人类，而是找一个人类代表来统治人类。这样做很人性化，也更加恐怖。布林投降联合军后，他就被联合军任命为人类的领袖。

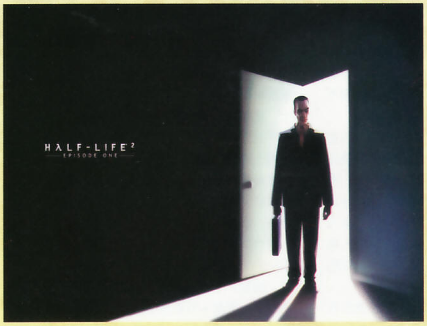


曾经属于人类的城市被摧毁，联合军将剩下的城市进行编号，比如8号城市、15号城市……17号城市、27号城市等等，这些地方被联合军控制。华莱士·布林这个傀儡以人类领袖的姿态，用谎言欺骗善良的人类。

认识他们，只能通过他们的言谈话语，慢慢了解这个城市，了解很多之前发生过的事情，了解到目前所处的环境。

二代出现的戈登还是以前那个戈登，从头到尾一句话不说，不会对别人的话语发出任何疑问，也没有任何内心活动提供给玩家信息。对于玩家来说，如果不清楚《半条命》一代中的黑山事件和各种细节，也许将二代通关数遍也很难理解这个故事，还可能出现理解错误的情况。对于游戏来说，个人认为Valve公司幸好没有制作戈登和他人对话的设计，否则无论如何这款游戏都应该和RPG类型挂钩了。

因为《半条命》一代和二代有着千丝万缕的关联，所以我很难从某个"点"出发将整个"面"呈现给你。所以后面我将《半条命》二代的故事尽量都写出来。有前面关于黑山研究所的内容，相信就比较容易理解了。



22 又一次事故

一切准备妥当后，众人开始空间传送。首先进入传送器的是爱丽克斯，在克莱纳和戈登的配合下，她被传送到了她父亲伊莱身边。然后是戈登，由克莱纳和巴尼配合操作仪器。结果又出事了……

这次的原因很清楚，就是克莱纳的那只宠物"拉玛"到处乱跑，撞到了传送仪器影响了传送的正常运行。正在进行传送的戈登可就倒霉了，一会儿来到伊莱父女的身边，一会儿回到传送装置上，时空传送混乱地进行。甚至还被传送到了叛徒华莱士·布林的办公司，就这样打草惊蛇了。最危险的是，其间还被传送到了某个未知空间，一只张着血盆大口的怪鱼差点把戈登吃掉……这个过程非常快，当克莱纳博士清醒过来关掉仪器的时候，戈登已经被传送到实验室的外边。

这时整座城市已经戒严，联合军（包括总部的华莱士·布林）早就发现了戈登。巴尼跑过来递给戈登一把铁撬，虽然他没说刚才传送仪器的故障导致传送暂时无法使用，戈登也只能徒步前往伊莱博士那里了。

戈登拿着把钩子就向伊莱博士的黑山基地东区进发了。穿过火车站的途中，遇到了反抗军的零散人员，这些人见到戈登后士气大振，其中还有会魔法的弗地岗人给戈登补充护甲的能量。这里到处都有联合军的部署，正在围剿零散的反抗军。除了利用人类护卫队的攻击，联合军使用了一种非常邪恶的方法——用炮弹将Xen生物发射到四面八方，他们利用Xen生物来清除反抗军。这是一段漫长的道路，除了逃跑戈登别无选择。拉玛的错误引起来了这么大的麻烦，也只能自认倒霉了。

在沿途反抗军成员的接应下，戈登获得了气垫船，用它穿越运河的水障碍区。从这里开始游戏中出现了驾驶要素，戈登驾驶着气垫船快速前进，从多处护卫队的路障缝隙中逃跑。联合军甚至派来了武装直升机，戈登的手枪无法对抗直升机，所以只能驾驶气垫船向前狂奔。在一处隐蔽地点，戈登找到了另外一些反抗组织成员。休息的间隙，一个精通机械的弗地岗人给戈登的气垫船安装了重型机枪。于是，戈登再也不怕直升机了。

23 17号城市

《半条命2》发生在17号城市。这个城市虽然已经沦陷，但是到处是迷人的新古典主义东欧建筑，很多楼房采用了苏维埃和前苏联的设计风格，甚至有些店铺的店名采用斯拉夫语书写。大量的废弃车辆散落在17号城市的街头巷尾，这些车辆大多是上个世纪六七十年代的产物，在很多东盟国家可以看到。17号城市旁边是海，中间有运河，城市中有一个叫做"波罗的海咖啡厅"的小店，从这些地方可以判断这个城市在波罗的海旁边。

当联合军统治了这里，一座高耸入云的巨大黑色"城堡"出现在城市中心，和其他建筑显得格格不入。从这座城堡的顶部可以一览17号城市，华莱士·布林的办公室就在这里。除此之外，大量的观察站、了望塔、路障和铁门出现在城市之中，限制市民的行动，保卫"城堡"的安全。大屏幕电视设备出现在大街小巷，那个傀儡领导人华莱士·布林在屏幕中说着鼓励人们的话语，俨然一副"老大哥正在注视着你"的模样。联合军在"城堡"安置了抑制人类生育的装置，所以10来年过去了，17号城市已没有一个孩子。这里给人喝的水中有某种导致失忆的药物，能够消去人脑中的记忆。让市民失忆也就没有人能想起之前联合军侵略的事情了。于是大量人类被改造成为国民护卫队，联合军正在一步步改造人类成为他们的武器。

24 无组织的反抗军

地球沦陷之后，并不是所有人都屈服于联合军。城市的各个角落都存在着一些反抗联合军的零星战士，统称反叛军。反叛组织的成员不仅仅是人类，还有Xen上的弗地岗人(Vortigaunt)。弗地岗人原来被Nihilanth压迫，戈登将Nihilanth干掉后，他们得到了解放。为感谢人类，他们在地球上帮助人类抵抗联合军。由于弗地岗人有智商，他们甚至学会了人类的语言。另一种说法是，弗地岗人头戴的金属仪器是反叛军给他们安装的控制仪器，也就是说弗地岗人被人类控制了。不过在游戏中弗地岗人很尊重戈登，并且经常自愿帮助戈登，所以这个说法并不合理。

无论如何，弗地岗人已经是人类的伙伴。其实早在《半条命》设计初期，弗地岗人的名称叫做Alien Slave（外星努力）。在早期的故事设计中，他们被戈登在Xen上打败，然后戈登带领着他们一起战斗。不过Valve认为这个主意有点不切实际，没有完全保留，不过这为《半条命2》中他们变成友好的伙伴奠定了基础。

反叛组织中很多人是市民。由于黑山事件，很多人都崇拜戈登，所以玩游戏的时候，你会发现很多心智尚存的人帮助戈登。另外，反叛组织中还包括本系列的几个关键人物，除了上面介绍的巴尼，还有伊莱·万斯博士、戈登的导师伊萨克·克莱纳博士、伊莱·万斯博士的女儿爱丽克斯·万斯。

伊莱·万斯博士和伊萨克·克莱纳博士都曾经在黑山研究所工作，黑山事件发生后，巴尼挺身而出，将这两位博士救了出来（这段情节出现在《半条命：蓝色漂移》中）。他们目前隐蔽在17号城市里的秘密实验室进行反抗联合军的技术开发工作。

其中有一个有趣的小插曲，伊萨克·克莱纳博士原来很喜欢宠物。黑山事件之后，Xen生物入侵地球，他居然抓了一只猎头蟹当宠物来养，还给它取了一个可爱的昵称"拉玛(Lamarr)"。克莱纳博士是个老顽童，他将猎头蟹的锋利牙齿拔掉，经常训练它跳到自己的头上当帽子戴……

爱丽克斯救出了戈登，二人来到克莱纳博士的秘密实验室，准备利用传送装置直接去爱丽克斯父亲所在的黑山基地东区。来到实验室，克莱纳博士正在翻箱倒柜找拉玛……这个外星生物并不听克莱纳博士的话，到处乱跑不见了。克莱纳博士见到戈登非常高兴，不久之后巴尼也赶了过来。巴尼指引戈登穿上了HEV保护服，克莱纳博士在一旁解释说这是四代改进型，增加了很多实用的新功能。比如快速跑动、观察放大，还有使用联合军的能量补充装置功能。

25 黑山基地东区

通过水阀，戈登终于来到安全的地方——黑山基地东区。这个黑山基地东区和黑山研究所可没有什么关系，只是名称相似。不愧叫做基地，这里的硬件条件非常不错，保密措施也很棒。在基地入口，戈登遇到了朱迪斯·莫斯曼博士。朱迪斯说他们已经搞定了时空传送技术，联合军都无法掌握这个技术。朱迪斯这个女人侃侃而谈，性格很温柔。可没想到后来她竟然背地里投靠了联合军……

亲眼见到了伊莱，伊莱却说戈登这些年一点都有变。伊莱告诉戈登关于7小时战争的经过，从墙上公告牌的报纸可以看到地球沦陷的信息。爱丽克斯得知戈登到了，从外面高兴地跑进来，伊莱博士让她教给戈登使用重力枪。



26 阿狗和重力枪

重力枪又名零位能量场牵引器，与其说是“枪”，不如说是一种搬运工具。“零位能”是量子力学的名词，零位能量场可以理解为物体的重力场很低。重力枪的原理大概是在物体周围制造很低的重力场，从而屏蔽掉地球的重力场，这样就达到了改变万有引力定律中的一个质量的目的。地球的质量不可能改变，所以可以在物体周围制造重力场，达到降低物体重量的效果。重力枪就是利用了这种原理，用它可以吸附远处的各种物体（特别重的东西不行），物体被吸起来后重量变轻，起到轻松搬运的效果。另外，重力枪还被增加了弹射功能。将锋利的物体吸到枪口，然后像子弹一样打出去，确实可以像武器一样攻击敌人。

在基地后面的一个小广场上，戈登见到了爱丽克斯可爱的宠物——阿狗（DOG）。阿狗原来是一个小型机器人，爱丽克斯小的时候，父亲伊莱制造出来送给她当作生日礼物。随着爱丽克斯的成长，她自己将很多组件安装到阿狗身上，如今阿狗已经“成长为”一个巨大的机器人。阿狗很听艾利克斯的话，跑步的姿势非常优美。虽然它的外行不够唯美，但是身体机甲异常坚固，力量巨大，能够轻松搬起火车，而且右手就是重力枪。在后面的情节里，阿狗多次帮助戈登；在危机时刻，挽救众人的生命。它也是本作的一个重要角色。

《半条命2》中的阿狗是一个不会说话的角色，虽然是一个机器人，但是游戏将它塑造得有血有肉。它对爱丽克斯具有深厚的感情，它经常和爱丽克斯撒娇，找不到爱丽克斯它就会着急，无论高兴还是忧伤都显得真实，有着动物的天真性格和人类的智慧，让人感觉不到它是一个机器人；和联合军的战斗中，阿狗用巨大的力量多次给戈登开路，又让人觉得它是非常值得信赖的朋友。其实最初Valve公司给爱丽克斯设计了一个白色的外星宠物狗，体型和真狗差不多，后来改变方案，变成如今阿狗这个可爱的机器形象。有意思是，外星宠物这一设计并没有彻底放弃，在二代中克莱纳博士成了Xen宠物的主人。

戈登用重力枪吸起皮球，抛给阿狗，“二人”玩起接球游戏。玩得正高兴的时候，空中出现了联合军的侦察机。不知道为什么联合军来得这么快，他们准确定位到了这个区域。爱丽克斯和戈登跑回实验室的途中，轰炸声和机枪声就响了起来……

27 矛盾的叛徒

到这里先中断一下，因为我发现我用了大量的文字重复剧情，而没有多少评论。对于这篇文章来说，不是“游戏铁板阵”栏目歌颂或者批判某个游戏，也不应该是一篇平淡无味的攻略，而是要将这个系列的很多要素展示给大家，让你对《半条命》系列有所了解，最好能对它感兴趣。最开始我想把整个故事写出来，算了一下，写完后可以出一期电软了。于是只能这样挑选一些自认有趣的桥段。写到《半条命2》的时候，我发现剧情方面的细节太多，如果只概括不进行详细介绍就发表评论也可以，不过再过一段时间，文章可能连我自己都看不懂了。所以我觉得有必要复述详细的剧情细节，于是一写就刹不住车了。

其实概括起来，《半条命2》的主要情节还是很简单的：戈登·弗里曼被G-Man唤醒后，很多人都认识他。在这些人的帮助下，戈登和联合军战斗，最终来到了17号城市中间的那个摩天大楼，干掉了叛徒老头子华莱士·布林。最后G-Man又出现了……欲知后事如何，请看下集。

如果我用这个简短的情节带出各种细节的讲解，比如17号城市如何如何，那些幸存的伙伴都是谁……文章下来会平淡无味，而且除非了解剧情，否则没几个人能看得懂。所以，除了浪费篇幅复述剧情，我没想出好的办法既能让你明白剧情，又能看懂各种细节的猜测和资料。

让我们回到《半条命2》中，前面说到联合军突然袭击伊莱博士藏身的黑山基地东区。基地遭到轰炸，戈登和爱丽克斯返回的伊莱博士身边的途中，被炸落的巨石分隔开来。倒霉永远是戈登，他被隔离在外面。和上次传送失败一样，戈登只能再次绕道回到爱丽克斯身边。

为什么黑山基地东区会被联合军突袭呢？这是那个朱迪斯·莫斯曼博士搞的鬼，是她向联合军告密。朱迪斯是一个复杂的女人，崇拜伊莱·万斯博士，从很多地方可以看出她喜欢伊莱。她认为反抗军最终会被消灭，为了保护伊莱博士，她投奔了联合军。她的想法是让联合军抓住伊莱·万斯博士，然后她再劝服博士离开反抗军，为联合军工作，这样就能保住性命了。伊莱·万斯博士的学术研究非常有用（比如他的时空传送方法，联合军都没有掌握），只要投降，联合军就不会杀死他，甚至让博士继续研究工作。她认为这是保护大家的做法。结果，戈登和阿狗在后面玩重力枪的时候，伊莱·万斯博士被突袭的联合军抓走了。好在最后的结局还不错，到游戏最后，朱迪斯发现万斯父女生命有危险，毅然将他们解救了出来。大家重归于好。

28 营救之路

戈登绕行路线是恐怖的莱温霍姆小镇，时间是夜里。这里就像一个小插曲，把戈登从联合军的战斗转移到了鬼屋。莱温霍姆到处是丧尸和各种生物，戈登在晚上经过这里苦不堪言。没想到莱温霍姆也有活人存在，他就是葛力高神父。在神父的帮助下，戈登终于离开了莱温霍姆，而神父却继续呆在莱温霍姆打丧尸。他不是神就是疯子。

开车通过长长的17号公路，穿过布满了蚁狮的沙地陷阱，最后在可怕的诺瓦矿场戈登和爱丽克斯碰到了一起。他二人到封锁区营救伊莱博士，一路配合艰难前进。最终爱丽克斯救下了父亲，并用监视仪器找到了叛徒朱迪斯·莫斯曼也在这里。

29 伊莱父女被捕

爱丽克斯抓住了朱迪斯，威胁她使用传送装置将大家送到克莱纳博士那里，结果却中了朱迪斯的奸计。她悄悄地将传送位置定位在联合军基地“城堡”，伊莱博士进入传送机后，开动仪器的瞬间她也跟了进去。就这样，伊莱博士被朱迪斯抓到了联合军那里。朱迪斯按照她自己的计划，一步步地进行。

传送装置再次启动了，这次没有发生事故，戈登和爱丽克斯被传回了克莱纳博士的秘密基地。此时阿狗也回来了。巴尼则正在外面发动反抗军的起义行动，准备向联合军大本营发动攻击。爱丽克斯让阿狗跟着戈登前往“城堡”，她保护克莱纳博士到安全的地方，然后再去“城堡”和戈登会合。已经到了关键时刻，结果克莱纳博士却不见了，原来他又去找某只小宠物……

街上到处是联合军和地雷，废墟中有很多反抗军的成员，大家跟着弗里曼向联合军大本营前进。在一处废墟中，爱丽克斯赶了上来，和戈登会合后去找巴尼。大家一边和联合军展开战斗，一边前进，来到了运河边。这里本来有一座桥，如今已被炸断。爱丽克斯为了找别的道路爬上了旁边的高楼，结果她在上面遇到了联合军……

30 向城堡中央进攻

戈登在底下束手无策，眼睁睁地看着爱丽克斯被抓走了。戈登找到了道路，继续前进找到了巴尼组织的反抗军阵营。来到反抗军处得知，大楼被联合军狙击手包围，反抗军成员不敢轻举妄动，他们被困在楼内。巴尼跑到楼上对付旁边大楼里的狙击手，戈登赶到一起干掉了所有狙击手，众人距离联合军大本营又近了一步。

反抗军成员一个个倒下，联合军在进入“城堡”的地方设下了各种陷阱和大型作战兵器。在阿狗和反抗军的帮助下，戈登终于进入了通往“城堡”的坑道。经过长长的运输系统，在“城堡”的检查室中，戈登的武器被全部缴走，并响起了警报。幸运的是重力枪属于工具，没有被仪器带走。由于“城堡”中利用的能量原因，重力枪被充满了电，强化为真正的攻击性武器！如今的重力枪甚至能够直接吸附敌人的身体，然后将敌人整个打出去！戈登不需要其他武器了。

戈登利用超级重力枪干掉大批联合军士兵，利用建筑内的墙壁光柱的能量球，干掉巨大机甲怪。最后找到了通往城堡顶部布林博士房间的缆车。

31 没有选择的结局

不幸的是，戈登还没有从缆车上下来就被联合军包围了。在布林的办公室中，戈登、伊莱、爱丽克斯见面了。不过这不是一个好结局，三人都被联合军绑在笼子里。伊莱和爱丽克斯是被抓住的，而戈登却是自投罗网。三个人的生杀大权在布林手里。当然，叛徒朱迪斯也在场。

布林劝说伊莱博士和戈登帮助平息反抗军的进攻，遭到了拒绝。于是布林要将他们传送到联合军那里，让联合军答应他的条件。这些事情出乎朱迪斯的设想，她想让伊莱博士离开反抗军继续研究的计划失败了。她认识到自己被布林利用了，于是她做出了明智的选择，英勇地救下戈登三人。

爱丽克斯让朱迪斯照顾他的父亲，然后和戈登追赶向传送门跑去的布林。布林已经登上了传送装置，于是戈登使用超级重力枪吸收暗能，将暗能聚变堆毁掉，阻止传送装置的运行。

暗能聚变堆爆炸的瞬间，时间突然静止。G-Man从画面背后走了过来。这次G-Man没有给戈登选择。

32 第一章：被救



时间静止了，黑山事件的最后G-Man可能就是这样处理了戈登·弗里曼。画面静止了，也许戈登之前就是这样沉睡了10年。当弗地岗人像施了魔法一样出现在这个爆炸静止画面中的时候，钟表的秒针再次嘀嗒起来。他们将惊慌的爱丽克斯唤醒，然后像2D一样翻转这个3D画面。G-Man从另一扇门外走了进来，他要重新抓住弗里曼，但是弗地岗人排成一排挡在G-Man前面，将戈登救了出来。

又是一场梦，当戈登被阿狗从废墟中挖出来的时候，爱丽克斯高兴地把戈登抱在了怀里。《半条命2：第一章》就这样开始了。和一代一样，二代结局同样让玩家充满了困惑。好在，这次玩家不用耗上5年等待新作，Valve制作了2代的后续版本，分为三章的形式继续《半条命2》的故事。这三章按照顺序推出，目前已经推出了“第二章”。这些资料片的长度都比较短，第一次玩《半条命2》时，普通难度大概要用20个小时左右通关，而这些后续章节的长度，每作大概只有原作的1/3。

33 重返城堡，逃离城堡

“第一章”故事的开始，弗地岗人神奇地从G-Man手中解救了爆炸中的戈登和爱丽克斯。二人在“城堡”下面的碎石中醒来，虽然逃出了“城堡”，但是此时被破坏的暗能聚变堆已经极不稳定，随时都有崩溃的可能。爱丽克斯和克莱纳博士联系后得知，核心的崩溃将会把方圆数十里夷为平地。戈登和爱丽克斯根本没有时间逃离这里。克莱纳博士想到了能够争取一些时间的办法，那就是戈登再次进入“城堡”，启动紧急处理系统。没有其他选择，二人在阿狗的帮助下重新进入“城堡”。

戈登和爱丽克斯互相配合，成功开启了城堡的维护系统，争取到了逃跑的时间。在找寻维护系统的过程中，爱丽克斯发现了一个联合军的秘密。原来戈登毁掉“城堡”的暗能反应堆，导致某些数据不能传回联合军的总部。所以联合军启动了连锁反应，要将“城堡”毁掉，利用“城堡”爆炸的能量将数据传回去。为了传送数据毁掉整个城堡，可见这些数据的重要性。于是爱丽克斯将数据备份了一份，准备带到父亲那里研究。二人快速向外逃去。同时，爱丽克斯在一段录像上发现了另一个秘密。朱迪斯·莫斯曼博士身处一个神秘的地方——北极的“极光”号调查船。

见到了巴尼和反抗军，众人商量去火车站乘坐火车逃离爆炸范围。与此同时，联合军发现了数据被拷贝，派大兵赶来抢夺爱丽克斯身上带的复制数据。为了保证反抗军的安全，戈登和爱丽克斯决定引开他们，然后再去和巴尼会合，一起乘坐火车离开。

最终戈登和爱丽克斯摆脱了联合军的追赶，赶到火车站和巴尼会合。大家分批乘坐火车离去。戈登和爱丽克斯掩护别人乘坐火车离去，最后也跳上了离开17号城市的火车。

火车刚刚离开车站，“城堡”就爆炸了。天崩地裂，巨大的闪光，爆炸的冲击力好像化成了实体向火车撞过来。戈登失去了知觉。



34 第二章：超级传送门

醒来后的戈登在爱丽克斯的帮助下，从报废的火车里钻了出来。二人继续前进来到了一个废旧的通信设备室。万幸经过一番修理设备还能使用，爱丽克斯和克莱纳博士取得了联系。博士说，“城堡”的破坏能够开启一个超级传送门，现在已经是雏形了。如果不关闭它，这次联合军的增援力量，人类可能连7分钟都撑不了。

原来通过Xen空间通道来到地球的联合军只是很小一部分，他们打算利用“城堡”开启超级传送门。被戈登破坏了暗能聚变堆之后，他们用炸掉“城堡”的方式，利用爆炸能量传送开启超级传送门的指令。

既然爱丽克斯取得了备份，所以也可以用这份数据关闭传送门。这份数据就是挽救世界的关键，克莱纳博士要求戈登将备份数据赶快送过来。于是戈登和爱丽克斯赶往克莱纳博士所在的白森林。

35 前往白森林

这次的路途异常艰难，联合军为了抢回失窃的资料，大批先头部队快速接近了戈登二人。出发前，爱丽克斯突然遭到了联合军的大型机器人攻击，身受重伤。戈登只能延缓前往白森林的步伐，在弗地冈人的帮助下，深入巢穴取得蚁狮幼虫萃取物，将爱丽克斯从死神手中抢了回来。在治疗爱丽克斯到时候G-Man也出现了，他告诉昏迷的爱丽克斯告诉她的父亲：“准备迎接出人意料的结局吧！”

乘坐轨道车从弗地冈人的基地来到外面，戈登发现联合军正向白森林进发，包括飞行部队和机器长腿蜘蛛等大批部队。二人找到了越野车快速向白森林前进。历尽千辛万苦，最后在阿狗的帮助下，二人终于来到了白森林基地。

爱丽克斯终于见到了父亲，两个人抱在了一起。父亲看到戈登和爱丽克斯在一起，开玩笑说想要抱孙子。刻薄的玛克努森博士也在这里，他同样也是黑山研究所幸存的科学家。几个科学家在这里研制了关闭超级时空通道的火箭。另外，玛克努森博士还研制了对付联合军机甲部队的装置，正好可以使用它们痛击快要赶到的联合军。

36 一个忧伤的结局

将爱丽克斯拷贝的数据输入，众人在火箭发射室紧张地数着数字，10秒将过后，火箭成功发射出去。根据爱丽克斯带回来的资料分析结果，伊莱博士告诉戈登，一定要毁掉这艘北极的“北极光”号科研船，这艘船应该早就沉没海底了，所以他们相信那上面有非常重要的东西，可能和引起黑山事件的有关。看着远处的时空通道逐渐关闭，大家知道火箭成功地关闭了超级传送门。伊莱博士吩咐戈登和爱丽克斯乘坐直升机，前往“北极光”(Borealis)科学考察船，寻找视频中出现的朱迪斯·莫斯曼博士。（关于光圈科技(Aperture Science)和北极光的内容请看系列回顾中的Portal游戏部分）

登机前，阿狗好像发现了什么，突然跳上直升机仓库的顶上不见了。这个异常并没有引起爱丽克斯的注意。经历了这么多灾难，伊莱博士真的舍不得和女儿再次分开，伊莱博士亲吻着爱丽克斯的额头，两个人依依不舍的道别。就在这时，两个联合军的机甲顾问(Advisor)泰然从直升机仓库的窗户冲了进来，他们抓住了伊莱博士，并控制住了戈登和爱丽克斯。

众人手忙脚乱，呼喊着对方的名字，但是已经无济于事了。机甲的触须穿入伊莱博士的头部，结束了伊莱博士的生命。另一个顾问也举起了爱丽克斯，准备给她致命一击。正在此时，阿狗猛地从房顶撞了下来，打跑了机甲顾问。爱丽克斯抱起父亲的尸体痛哭流涕……戈登呆呆地看着瞬间发生的一切，不知所措，想起了G-Man所说的，这是一个出人意料的结局。

我只剩下半条命

——半条命系列作品回顾

Half-Life 半条命

平台：PC/PS2　　发售日期：1998.10.31

发行公司：Sierra Entertainment

上世纪90年代中期是PC游戏蓬勃发展的时期。拿FPS类型来说，那个时候大家有很多游戏可选，比如《毁灭公爵》《雷神之锤》《虚幻》这些老游戏，还有《命运战士》《原罪》等大量涌现的FPS游戏。由于当时支持3D加速的显卡已经面市，所以游戏厂商大多数拼技术，想方设法在游戏画面上有所创新。实际效果也是很明显的，出现了大量画面惊人的游戏。雷神和虚幻就更不用说了，它们的后续引擎直到现在都是主流。《命运战士》这款的游戏甚至从人体出发，子弹射击到身上会造成不同部位的伤害效果——也就是把人体一点点打碎……所以注重细节和故事的《半条命》才能在这些游戏中脱颖而出。

《半条命》发售后如何造成的轰动我不清楚，虽然当时我已经有一台还算不错的PC，但是国内PC游戏环境（包括各种媒体、D版等）都不发达，很难直接接触到国外的新鲜事物。起码对于我来说是这样。我最早知道《半条命》是在国内PC杂志《大X软件》上，记得里面有个欧美游戏排名，很多期的第一名都是Half-Life，这个名字吸引了我的注意。实际玩到这款游戏大概在1999年前后，后来在2000年底本人买了一块创新的SB Live！声卡，随卡附送的就是半条命的Demo版《第一天》(The Day One)，当时我还奇怪为什么我早已经通关的游戏，现在还有厂商送试玩版呢？由此可见这款游戏在国内仙剑、红警和星际风靡的时代，是多么地慢热。





《半条命》移植到PS2是很久以后的事(2001年11月11日)。因为之前的DC版《半条命》开发到一半就取消了，Valve转到半条命二代的开发。所以当我看到《半条命》PS2版的时候，怀疑这是不是真的。后来才知道PS2版的开发工作交给了一个叫做Gearbox的公司，而DC版终止开发的原因是DC主机过早地退出主机大战。

PS2版《半条命》包含了PC版的单人故事，一对一的死亡对战模式，还有一个名叫“腐烂(Decay)”的新模式。操作方式也换成了手柄，增加了一个锁定键。不喜欢手柄操作还可以用USB鼠标和键盘。“腐烂(Decay)”模式比较另类，玩家一个人选两个角色，在游戏中用SELECT键进行切换。用一个人战斗的时候，另一个人就在原地待命。另外，PS2版的《半条命》还增加了一些PC版没有的画面特效，比如人物的纹理、武器模型等。不过如今我们来看这些所谓的PS2版新特效，也是惨不忍睹了。

Half-Life: Blue Shift 半条命：蓝色漂移

平台：PC　发售日期：2001.06.11

发行公司：Sierra Entertainment

2001年《半条命》的第二部官方资料片推出，名称为“蓝色漂移”。其实这部作品就是在DC上夭折的“半条命”，当年DC过早停产导致游戏中止了开发，好在此后将开发转移到了PC平台，我们才见到这款“蓝色漂移”资料片。和“对立力量”一样，本作同样由Gearbox小组开发。

在前面的回顾中说过巴尼曾经在“蓝色漂移”中作为主角，就是本作的故事。同样是黑山研究所的故事，这次又换了一个角度。黑山事故发生后，小警卫巴尼·科尔霍恩和两个科学家被困在电梯中。由于巨大的冲击力，当他醒来的时候，发现自己已经来到了地面。逃脱的途中，巴尼救了几个科学家。其中一个叫做罗森博格的科学家告诉巴尼，研究所中很多“危险环境作战小组”士兵正在杀人灭口，唯一的出口是使用传送器离开这里。假如能够发动传送器，他们就可以直接摆脱士兵的追杀。

在失败的传送之后，巴尼重返基地救出了科学家，再次利用传送装置从黑山逃了出来。这些科学家中有二代中出现的克莱纳博士和伊莱·万斯博士。到了《半条命2》，戈登一开始就见到了这3个人在一起反抗联合军。



←《半条命》系列在场景设计上多有出彩之处。

Half-Life: Opposing Force 半条命：对立力量

平台：PC　发售日期：1999.10.31

发行公司：Sierra Entertainment

阿德里安·谢泊哈德(Adrian Shephard)是一个年轻的士兵，就职于美国亚利桑那州圣地亚哥军事基地的“危险环境作战小组”（游戏中虚构的）。他也经历了黑山事件，不过是以“清除者”的身份出场。黑山事件爆发之后，部队被派到这里清除外星人和科学家，阿德里安·谢泊哈德就是其中的一员。

作为《半条命》的资料篇，本作从另一个角度重现了当年的黑山事件。《半条命》中很多场景出现在本作中，不过是以一个士兵的视角呈现出来。阿德里安来到黑山执行命令，结果和作战小组失去了联系，于是他也加入了逃生的行列。当他得知部队已经离开，并且要用核弹摧毁黑山地区的时候，他关闭了炸弹。后来G-Man再次启动了核弹。到游戏最后，阿德里安碰到G-Man，陷入了生死未知的局面。

本作是Gearbox小组开发的第一款游戏，之后才推出PS2版《半条命》。不过由于本资料片的时间只有原作的1/3，情节上和原作又有些冲突，遭到了不少玩家的抱怨。



Team Fortress Classic 军团要塞

平台：PC　发售日期：1999

发行公司：Sierra Entertainment

《军团要赛》相当于《半条命》的多人模式Mod版本，包括夺棋模式、包括人质和抢占领土等模式。玩家被分为两组，在不同的地图上进行不同的任务，互相厮杀或者抢占领土。现在看来这些模式一点都不新鲜，很多游戏中都使用过，但是在当时大多数游戏的多人模式只是多人进行火拼的死亡比赛，《军团要塞》创造了众多罕见的玩法。根据不同的模式，玩家所能选士兵分为不同的职业，比如士兵、侦察兵、间谍、狙击手、工程师等，根据不同的模式要求玩家选择不同的职业，进行合理的组合和对手作战。

这款游戏的出现让人们意识到多人模式比单机游戏有趣的多，个人不再是游戏中的英雄，多人配合才是取胜的关键。另外，多人游戏的时候同样的场景会出现各种不同的玩法，这些都是单机游戏所没有的。但是，这款游戏没有火起来，甚至在国内很难见到这款游戏的爱好者。直达2007年，《军团要塞2》的推出让玩家重视起来，在国外已经有超过CS的趋势。



↑本作中提供了多种角色外形让玩家选择，有些充满了恶搞意味。



↑这款游戏的重点在于联机对战，人与人之间的斗智斗勇使得它拥有比单机游戏更加持久的魅力。

Counter-Strike 反恐精英

平台：PC/XBOX　　发售日期：1999
发行公司：Sierra Entertainment

我相信如果你也是喜欢凑热闹的人，一定和朋友去网吧玩过这款游戏。前两年CS正火的时候，据说网吧中玩游戏的只有两种人，一种是玩CS的，另一种是不玩CS的，可见这款游戏的地位。

对于CS，我没什么要说的，因为我身边有太多人对它着迷，他们对这款游戏的介绍更有说服力。他们常给我讲解这个游戏的精髓、甩狙的技巧、对战趣事、地图心得等等。我也是从他们那里得知，HeatoN使用AK-47有多么多么牛；德国的Johnny.R神出鬼没的狙击枪技巧堪称“狙神”。



↑《反恐精英》的成功是一个不折不扣的奇迹。

我的朋友中很多人有自己的CS战队，还有人自费出过CS的实战教科书。他们中的大部分人有专业的CS用鼠标、键盘和耳机。他们为了能玩好CS，甚至连鼠标垫都要买数百元的高档货。所以不是谦虚，我对这个游戏没有什么发言权，只是偶尔有朋友看到《半条命》后好奇地说：“这个游戏怎么和CS那么像？”，这时候我才像专家似的说，先有《半条命》后有CS。

CS的出现比较有趣，传说是两个喜欢《半条命》的青年人（Minh "Gooseman" Le和Jess "Cliffe" Cliffe）无聊的时候，使用《半条命》的模板自制了这个游戏。不过这些都是流传已久的老故事，现在说起来也没什么意思了。网上有一份统计，截止到2007年8月，CS是全世界玩的人最多电子游戏。据不完全统计，2002年CS有3万多个服务器。2004年Gamespy统计CS同时在线人数最高为8万5千人。2006年Steam公布CS的玩家已经超过20万。2007年2月Valve公布这些玩家每个月总计花费61亿7千7百万分钟玩CS。

2003年11月18日微软游戏工作室发行了Xbox版CS，但是你想，真正的CS玩家谁会去玩家用机版呢？（配图为CSS画面）

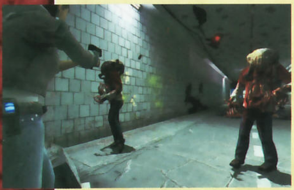
Half-Life 2 半条命2

平台：PC/Xbox/Xbox360/PS3　　发售日期：2004.11.16
发行公司：VU Games

2003年的E3大展上，我们看到了这几个FPS游戏的身影，它们是《毁灭战士III》《半条命2》和《光环2》。这3个游戏都是业界最高杰作，有着不同的出色表现，所以这年E3的盛况让FPS爱好者不能忘记。最终《半条命2》获得了那一年的4项E3大奖，分别是：最佳PC游戏、最佳动作游戏、特别推荐图像和E3最佳游戏。

在E3之后游戏推出之前，发生的《半条命2》源代码被盗事件同样让人印象深刻。整个事件沸沸扬扬，各大网站在头版头条进行炒作，各种各样的讨论为《半条命2》进行了免费的宣传。

当我们玩到正式版游戏时并没有失望，G-Man将扮演戈登的玩家带到了17号城市。玩家需要根据和前作千丝万缕的联系，慢慢了解这个迷人的世界。游戏情节众多，探索道路颇为曲折并且充满了戏剧性。无论是沿途遇到的何种角色，他们的形象塑造得都很棒。游戏中包含了大量的语音，哪怕一个小市民都有很多的语言，而通过他们的语言玩家才能够了解到这个世界的点点滴滴。比如游戏刚开始在火车站遇到的一个大哥，就告诉玩家，这里的水不能喝啊，因为里面有让人丧失记忆的药物。很多人都说《半条命2》更像一个RPG游戏，就是出于大量的情节和对话的原因。



游戏画面和物理引擎是本作的最大特色，《半条命2》是一款使用“照片引擎”的游戏。照片引擎只是一个笼统的概念，也就是表现真实世界的3D风格。没有过多的绚丽颜色和夸张的声光效果，《半条命2》的世界非常真实。这种画面虽然很好，但出现了玩《半条命2》会头晕的玩家。无法确认是不是游戏的这种画风导致玩家头晕，不过应该也是有关系的。从一个已知的统计来看，玩本作使用16:9画面显示方式不容易头晕。

本作的操作有些问题，很多玩家对操作抱有微词，其中包括我。普通枪支手感表现不太尽如人意，甚至机枪类重武器都没有很好地表现出后坐力。我的一个朋友搞3D开发，给国外公司做代工。他曾经跟我说过，《半条命2》的手感不如1代或者CS，是因为引擎的改变。意思是Valve公司虽然搞出了画面强悍的Source引擎，但是其中的操控部分还是不能和id的Quake引擎媲美。本人不知道这种说法的对错，反正不是我说的，如果不对，你打死我我也不承认。



↑《半条命2》的画面素质比起前作有了质的飞跃。

当然，我们可以假设这些未来武器不同于现代武器原型，但是重力枪——这把最具创意的武器，居然没有重量感。使用重力枪吸附不同的物体，玩家感受不到重量的区别，行走时也没有附加的重量。这个欠缺的设计让游戏的射击感丧失了很多乐趣。这个细节的损失经常让我想到日本游戏公司。举一个不太合适的例子，如果这些细节交给Capcom公司来做，那么重力枪的表现肯定会非常真实。吸取不同的物体时有不同的吸引力变化，将物体吸到枪口时的感觉会非常有趣。重力枪的原理是改变物体的重力场，也许是Valve对重力枪的原理太有信心了，于是忽略了这些操作细节。

《半条命2》家用机最早的是Xbox版，2005年11月15日推出。Xbox 360和PS3版名为《橘盒版》（The Orange Box），相当于一个套装，2007年10月10日推出。收录了目前推出的《半条命2》系列，包括《半条命2》《半条命2：第一章》《半条命2：第二章》，还有解谜类型的新作《洞穴》(Portal)，另外还有多人游戏《军团要塞2》(Team Fortress 2)。

Half-Life 2 Episode One 半条命2：第一章

平台：PC/Xbox360/PS3发售日期：2006.06.01
发行公司：EA Games

《半条命2：第一章》是《半条命2》的资料片，可不是《半条命2》游戏中的第一章。《半条命2》最后的情节没有结束，终止在一个静止的画面——戈登和爱丽克斯站在爆炸的城堡上，给大家留下了一大堆悬疑。《半条命2：第一章》的故事就是从这里开始继续。Valve曾经告诉我们，要用连续三章的方式，继续《半条命2》的故事。所以玩过《半条命2》的玩家玩“第一章”的时候，绝对有一种看电视连续剧的感觉——终于知道结果了！不过玩家们发现“第一章”延续二代的情节不是很多，基本只讲述了二代最后戈登和爱丽克斯从联合军的大楼上如何生还的经过。结果直到“第一章”的最后，戈登是否脱离了大楼爆炸带来的危险还不清楚。



↑鲜明的角色形象塑造是本作最为成功的部分。

除了故事的延续，“第一章”增加了画面的HDR效果，使画面的表现力更加强劲，尤其弥补了《半条命2》的光影效果的不足。另外通过一些新技术，“第一章”强化了人物眼睛的反光和投影效果，在人物脸部动作足以生动的同时，使得表情更加逼真活泼。

玩家们抱怨“第一章”的流程比较短，大概只有二代的1/3。不过“第一章”的场景比二代要大很多，并且游戏难度较高，所以实际通关时间也不算太短。当大家期待第二章来临的时候，Valve公布了家用机版的推出计划，也就是上面提到的《半条命2：橘盒版》。

Half-Life 2 Episode Two 半条命2：第二章

平台：PC/Xbox360/PS3　　发售日期：2007.10.09
发行公司：EA Games

“第二章”推出后获得了空前的好评，一是由于大家期待“第一章”之后的故事，二是《半条命2：橘盒版》实在是太超值了！一下子收录了5款游戏，而且有三款是最新游戏（第二章、洞穴和军团要塞2），能不让人感到兴奋吗？最强的是，这5款游戏同时放在1张DVD光盘上，玩家只需要花一张光盘的钱就可以玩到5款超级大作。



↑在本作中，剧情走向更加扣动人心，得到了玩家的一致好评。

在“第二章”推出之前，曾有传言说，戈登将在“第二章”中死去。实际情况确实也死了人，不过不是主角戈登，而是爱丽克斯的父亲伊莱博士。和“第一章”相比，“第二章”交代了更多后续情节，绝对能让人满意。不过在“第二章”最后，新的线索出现了——一艘鬼船和名为“光圈科技”的公司。

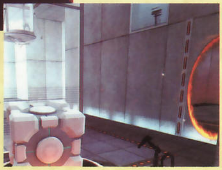
“光圈科技”是一个和“黑山研究所”类似的公司，Portal计划就是他们研究的。这个公司露出水面之后，半条命系列涉及到的“面”就更大了。目前人们猜测“第三章”中，戈登和爱丽克斯将前往“北极光”科考船。

Portal 洞穴

平台：PC/Xbox360/PS3
发售日期：2007.10.09
发行公司：EA Games

Portal的意思是传送门，而且是手提的那种小型装置。在“第二章”中提到的光圈公司，和黑山研究所类似，同样是一家秘密研究机构，主要研究时空门技术和超级电脑人工智能技术。这两个研究是相辅相成的，通过超级人工智能来测试时空门。据说光圈科技最初是生产浴帘的公司。在黑山研究层试验传送技术的时候，他们开始研究“基因生命体及磁盘操作系统(GLaDOS)”。这是一种人工智能辅助的磁盘操作系统。到了二十世纪九十年代，他们转到研究基因生命体的工程上。





↑这款作品的设计思路别出心裁，带有非常鲜明的个性色彩。

可见光圈科技和黑山研究所有些竞争的关系。“第二章”中提到，光圈科技之前进行着一项强大的研究，他们想打败黑山基地取得政府的资金，但是研究船出了风险。研究船就此消失了。这个研究船上有“光圈科技”的所有资料……之前有坐标和各种呼叫频率，据说被莫斯曼博士藏了起来。根据联合军使用的传送技术分析，似乎联合军使用的就是光圈科技的技术，并且据猜测，联合军入侵地球和北极光号也有关。基本就是这个样子，所以“第二章”最后那几个博士才会如此紧张，希望戈登和爱丽克斯找到莫斯曼博士，并摧毁北极光号。

Portal这个游戏讲的是进行试验“时空门枪”(ASHPD)的故事。测试的过程是：人类实验者在一个容器中被弄醒，然后提着一把“时空门枪”在各种特定的试验环境中找出口。不过后来由于某些原因，导致实验基地荒废，所有工作人员都撤离了这里。不过超级人工智能电脑还有电力支持，一直保持运行状态。有一天，玩家被唤醒了，开始进行传送门游戏。

《洞穴》这款游戏使用《半条命2》引擎，采用一个个封闭关卡的进行方式。让玩家在不同的环境中找出口。本作是解谜类型的游戏，强调不是高超的射击和反应能力，而是逻辑思维能力。关卡设计和玩法都非常出色，内容设定上和《半条命》正统系列存在着一定的联系，发售后获得了一致的好评。

Team Fortress 2 军团要塞2



如果说《军团要塞2》是《军团要塞》的续作也不是不可以，不过这同一个名称的两部作品有着非常大的区别。首先是游戏画面的变化，《军团要塞2》的画面变成了极度夸张的卡通爆笑风格，人物、场景、武器、动作等等都非常夸张，画面的多边形不算复杂，人物卡通形象明显。

和《军团要塞》一代类似的是，本作同样是多人模式的游戏。内容包括对战、抢滩、护送人质等模式，角色的职业也分为很多种。游戏画面夸张，内容同样夸张。比如前作中的间谍能够模仿敌兵的造型，而本作中他们竟然有隐形能力，直接潜入对方阵营……二代中的所有角色都有各自的“必杀技”，也就是能力非常夸张的表现。本作真的很类似漫画风格。

目前《军团要塞2》在国外的人气很高，如果哪天你看到TF2这个缩写，一定要仔细想到《军团要塞2》，否则就会像不知道CS一样，让人感觉太落伍了。

谁偷了我的半条命？《半条命2》源代码被盗始末

2003年9月底，网上出现一些可疑的游戏源码，号称是《半条命2》的源代码。有些人编译并运行了这些代码，证实这确实就是《半条命2》。一时间《半条命2》泄露的消息在网上沸腾了。

10月2日，Valve公司创始人之一的加布·纽维尔(Gabe Newell)在Halflife2.net网站发了一个帖子，标题是“我需要大家的帮助”，并留下了求助电子邮箱。加布在帖子中证实了网络上流传的代码确实为《半条命2》源代码，他留下电子邮箱是希望半条命的爱好者们帮忙调查，寻找盗取代码的黑客。

“大约在9月11日，有黑客入侵了我的电子邮箱，当时我正在外旅游，我通过检测邮箱的流量确认电子邮箱被人使用过。不久后我的机器变得很奇怪，点击运行执行文件会使浏览器崩溃。不过无法查出任何病毒和木马程序，所以我只能格式化硬盘，重装了系统。

在随后的一周里，我的webmail帐户经常出现一些可疑的使用迹象。同时在Valve公司的数台电脑上发现了键盘录像软件，我们推测这是通过Outlook的预览窗口溢出漏洞安装的。这个录像软件明显是一个专门用来入侵Valve修改过的RemoteAnywhere（我们在其他地方没有见过这种软件，并且普通杀毒软件也无法检测到它）。大约在9月19日，黑客拷贝走了《半条命2》的源代码。”加布·纽维尔在帖子中写到。

第二天，也就是10月3日，全球各大游戏网站均头版头条报道了《半条命2》源代码被盗事件。报道的内容比较含糊，最初人们以为黑客窃取的是游戏的部分代码，不足以兴风作浪。

10月4日，Valve公司又发现被感染的机器，不得以只能继续进行检查，并将对外的网络连接数降到最小。

10月7日，维旺迪环球游戏公司业务部主管克里斯托夫·兰姆伯兹(Christophe Ramboz)在接受《Les Echos》日报采访时说：“游戏源码有三分之一被盗，这非常严重。我们不得不重写被盗部分，游戏只能推迟四个月，大概在2004年4月发售。”此后，Valve方面并没有确认延期，他们仍然在对损失进行评估，还没有决定是否推迟《半条命2》的发售时间。从这个事件可以看出，发行部和开发部分还没有达成一致。

让人哭笑不得的是，在克里斯托夫·兰姆伯兹宣称代码只有三分之一被盗的几个小时后，一个容量为1.3G的《半条命2》可运行版本出现在网络上……尽管这个版本的可玩性不高，不过从文件内容可以看出，黑客不仅拿到了《半条命2》的核心代码，并且还有游戏的大量地图、材质和其他开发资源。

10月8日，黑客推出了《半条命2》的首个可运行补丁，黑客在附带的.nfo说明文件中公开表示：“那些说《半条命2》延期是由于黑客原因的人，我要提醒你们，目前所泄露的内容就是Valve目前的开发进度，不多也不少，就是全部源代码。”黑客表示从Valve的整个网络中没有发现更完全的版本，Valve欺骗了玩家，根据目前的代码内容来看，游戏完成度很低，根本不可能在年底推出。《半条命2》即便延期也不是源代码泄露导致，而是工作进度本身就无法完成。同时黑客还在《半条命》官方论坛指责Valve公司在E3大展上演示的《半条命2》动画完全是个骗局，如果Valve还要继续欺骗玩家，他们将放出手上的最终测试版游戏和所有源代码。

显然这是一起精心策划的窃取源代码行为，整个事件看来有明确的目的和条理。有些热心的网友通过加布·纽维尔提到的“9月11日”这个敏感日期，猜测这件事跟恐怖袭击有关，还说源代码泄露事件在欧美玩家心理上造成的影响不亚于前年那次恐怖袭击（美国911恐怖袭击）。其后网络上引发了各种讨论，有关于事件本身的讨论、源代码利用的讨论、关于各大游戏公司应该敲响安全警钟的建议、微软操作系统安全性的指责、Havok的官司警告事件、和Valve公司合作的各种中断事件，甚至还出现了育碧公开表示禁止员工研究源代码事件（表示对Valve的尊重）等等。

上面就是著名的《半条命2》源代码被盗事件。这个事件的影响非常巨大，人们在纷纷攘攘中度过了2003年，当然，这个新年里大家没有《半条命2》陪伴。《半条命2》终于还是延期到一年后推出了。其物理效果是否能达到E3大展上的演示，黑客关于Valve欺骗玩家的声明是否准确呢？距离这个事件已经好多年了，我们无需再争辩了。

加布·纽维尔发出的那个求助电子邮件还真的起到了作用。2004年6月，美国FBI网络犯罪特别行动组宣布逮捕了多名《半条命2》源代码失窃案的犯罪嫌疑人。FBI表示游戏忠实爱好者们是追查黑客的功臣，庞大的追查群体让犯罪者感到恐惧。其中有个趣闻说，一名德国犯罪嫌疑人甚至主动联系加布·纽维尔，表示愿意供出其他犯罪者，不过要求Valve给他提供一个职位。结果是什么？这个21岁自称“Da Duy”的黑客还没有离开德国机场就被逮捕了。



用最娱乐的眼光看业界
一个绝无仅有的「神话」

在191期《电击收藏》光盘中，收录了一段《永远的毁灭公爵》的预告视频，我当时还调侃道这是本期的"主打"，绝对的"谜之神作"。游戏年龄不长或者对于《毁灭公爵》系列不太熟悉的玩家可能难以理解，为什么苻莱会对这款短短一分钟、而且制作水平说实话也的确不怎么样的视频如此重视。正好，本期电软开辟了这样一个小栏目，让我有机会为大家讲述一下这个"不朽的传奇"。

《永远的毁灭公爵》（Duke Nukem Forever，简称DNF）之所以著名，是因为它那匪夷所思的跳票时间。"跳票"，也就是延期，在游戏界并不是什么新鲜的现象。例如PC界著名的Blizzard公司就几乎是每作必跳，博得了"跳票大王"的美名。此外，大家熟悉的《塞尔达传说：时之笛》（N64）、《忍者外传》（Xbox）也都是跳票很久才得以上市。而DNF冠绝众多跳票作品的原因有三点：第一，它早在97年就正式公布了。第二，它到现在还没制作完成。第三，也是最重要的一点原因：它并没有像其他很多作品一样跳着跳着就销声匿迹、不了了之。相反，每隔几个月，开发组的人就会蹦出来嚷嚷几句："DNF绝对不会取消发售，它已经接近完成了，很快就会推出……"这样的把戏居然玩了十多年，很容易让人想起那个"明天吃饭不要钱"的笑话——当然，所谓的"明天"是永远不会到来的。

DNF是《毁灭公爵》系列的第四部作品。该系列的前两作类似于《魂斗罗》，是平台跳跃+射击类型的2D游戏。1996年系列的开发商3D realms推出了《毁灭公爵3D》。从标题就可以看出，这是一款3D化的作品，采用的是第一人称射击的形式（FPS）。96年正是FPS类游戏兴起的时期，随着《毁灭战士》等游戏的成功，一大批类似的作品纷纷涌现出来。而在众多"仿制品"中，DN3D凭借着优秀的关卡设计脱颖而出，并博得了众多玩家的青睐，在当时被视作可以与id software出品的《雷神之锤》分庭抗礼的FPS大作。也正因为如此，该系列的续作DNF也受到了很多人的关注。

1997年，3D realms购买了id software的Quake II引擎，并且在同年4月27日正式宣布将使用该引擎开发DNF，发售日期预定为1998年第三季度。97年8、9月份期间，DNF的一些开发图片陆续刊登在游戏杂志上。11月份，3D realms确认DNF将会在98年上市。然而，当时人们并不知道的是，3D realms实际上直到11月份才真正拿到Quake II引擎。也就是说，在此之前，DNF的开发工作根本就没有开始。而此前公布的截图只是开发组成员在业余时间用旧的Quake引擎做出来的。直到1998年的E3展之前，3D realms才公布了真正使用Quake II引擎制作的游戏视频片断。



1998年6月，3D realms忽然宣布他们将把DNF的开发引擎更换为Epic公司的Unreal引擎。对游戏开发稍有一点了解的人应该都知道更换引擎是一个什么样的概念，玩家们也因此十分担心游戏会因此而大幅度延期。不过，负责开发工作的乔治·布鲁萨德信誓旦旦地表示：更换引擎的工作只需要花费"一到一个半月作用的时间"、"DNF不会大幅度延期，肯定会在1999年上市"。1999年，3D realms又宣布将更新升级版本的Unreal引擎。1999年底，3D realms向玩家们发放了圣诞卡片，卡片上印有DNF将在2000年发售的消息，另外还公布了一批使用Unreal引擎的新游戏截图。到了2000年12月，DNF并没有问世，不过3D realms倒是又发放了新一年的圣诞卡片——上面说DNF将在2001年发售。

2001年8月，Take Two取得了DNF的发行权。当然，Take Two当时大概没有想到，这个所谓的"发行权"只是一张空头支票。后来发生的事情就更加具有娱乐色彩了：2003年5月20日，Take Two的CEO杰弗里·拉宾对记者透露，DNF将不大可能在2003年内上市。而布鲁萨德迅速做出了回应，他毫不客气地否认了拉宾的话，甚至爆出了粗口，让"Take Two的人他X的闭嘴"——至于到底谁说了谎，大家现在当然都已经知道了。同年12月18日，拉宾又透露，3D realms的人告诉他DNF将在2004年底或者2005年初制作完成。这一次，布鲁萨德倒是没有再叫他闭嘴了。

2004年9月9日，著名游戏网站Gamespot报道，DNF再一次更换引擎，这次是Doom3引擎。很多媒体记者纷纷给布鲁萨德发去Email询问这条消息的真实性，但是布鲁萨德并没有马上回应，直到当天晚些时候他才开口，说这条消息是谣言。但几天之后，3D realms终于承认他们确实更换了引擎，不过不是Doom3，而是由瑞典公司Meqon开发的Meqon Game Dynamics SDK。

2005年E3展前夕，有传闻称3D realms会在E3上公布一些关于DNF的新消息。不过到了E3开展之后，人们没有看到DNF，倒是看见了另外一款曾经被取消了的作品《掠食者》（Prey）。《掠食者》由Human Head Studio开发，3D realms出品，说起来，也算得上是3D realms的"另一个传奇"。它早在1995年就公布了开发计划，甚至比DNF还要早两年，其后也是反复跳票以至取消。不过由于它毕竟是原创作品，受到的关注程度不如DNF，而且也不像DNF那样新闻层出不穷。2006年7月，《掠食者》终于在PC和Xbox360平台上发售，并且取得不错的评价。这也让人们不由得猜想：DNF是否也能像《掠食者》一样，能够终成正果呢?

2006年2月，布鲁萨德在访谈中声称DNF的开发工作已经"完成了96%"，只需要进行一些优化工作。4月份，3D realms又拿出了游戏的一些试玩片断。6月，有消息说Take Two悬赏50万美元，只要DNF能够在2006年12月31日之前上市3D realms就能拿到这笔奖励。不过布鲁萨德没有让大家"失望"，他坚决否认了DNF即将上市的传闻，并且"大义凛然"地说道："3D realms根本从来没要求过、也根本不在乎任何奖金"、"我绝对不会为了区区50万美元而匆匆忙忙地发售自己的作品"。

2007年底，3D realms公布了DNF的"最新预告片"，传奇还在继续……

Wired News网站每年都有一个"雾件"（Vaporware，即那些延期很久的软件）的评选。2000年，DNF获得该评选的第二名。2001和2002年，DNF蝉联了这个排行榜的"冠军"。到了2003年，大概是觉得这样继续评选下去，DNF每年都会毫无悬念的夺取冠军，Wire New干脆给它颁发了一个"终生成就奖"，其后2004年DNF也没有再度参加评选。不过，DNF跳票实在是跳得太离谱了，一个终生成就奖也无法概括它的神奇。因此，2005年和2006年，它又再度上榜，蝉联冠军。现在来讨论DNF到底什么时候能够上市已经完全没有意义了。它已经成为游戏界中一个"娱乐自己、娱乐大众"的典范，永远地被人们所铭记。而各位读者看过这篇DNF的"简史"之后，再回过头去看一看《电击收藏》中的那段视频，是否会有不一样的感受呢?

苻莱专栏
Vol.001



苻莱，是个玩家。曾经自以为在动作类游戏方面有高人一等的造诣，但是近年来年事渐高，反应速度已经大不如以前，游戏水准也一落千丈……哎，都是泪啊。





有些时候不必那么严肃，只要拿出一些娱乐的态度来，你就能看到很多传奇。

不过布鲁萨德没有让大家"失望"，他"大义凛然"地说道："我绝对不会为了区区50万美元而匆匆忙忙地发售自己的作品"。

《机战OG外传》如期在年底发售了。作为半年前发售的《机战OGS》续篇，本作在剧情上下了很大的工夫，并且追加了部分机体的全新战斗动画（虽然是很小的一部分……），综合来讲，本作的素质还是非常值得肯定的。其中全新追加的“卡牌战斗”模式更可以看成是寺田做的另一个试验……说不定哪天就会推出一个机战版的大富翁来……

□文/零羽



スーパーロボット大戦OG外伝 ORIGINAL GENERATIONS

PS2	本刊译名：超级机器人大战 OG外传			CERO A
	BANPRESTO	5800日元	2007年12月27日	
战略模拟	DVD-ROM	日版	1人	251Kb

合流系统

虽然本作系统完全继承了《机战OGS》，不过考虑其在游戏中的地位，还有必要再说明一下。在游戏中，当我方任意2架机体的气力达到了110点以上，并且这2架机体在合流范围之内(以其中一架机体为准的周围8格之内)，可以合流在一起成为一个作战单位。在机体合流后主战机体能发挥出各其特性能力的效果。(右表上半部分)

合流时拥有相同特殊性能的2架机体组成一队，那么在上述基础上还会追加特殊的技能补正。(右表下半部分)

特性能力	补正效果
格斗	机体格斗武器的攻击最终伤害值+5%
射击	机体射击武器的攻击最终伤害值+5%
念动	机体念动武器的攻击最终伤害值+5%
防御	机体所受到的最终伤害值-5%
命中	机体攻击时的最终命中率+5%
回避	机体受到攻击时的最终回避率+5%
泛用	机体的最终命中率与回避率各+5%
特殊能力	**追加技能**
格斗+格斗	机体的移动力+1
射击+射击	全武器的射程+1
念动+念动	机师的念动力等级+1
防御+防御	机体的防护立场效果+200
命中+命中	会心一出现率+50%
回避+回避	追加特殊技能“分身”
泛用+泛用	格斗武器与射击武器的最终伤害值+5%

既然前面说完了合流系统，那么与之紧密相关的双人精神力系统也就不得不说了……当我方的任意的两名机师合流之后，就可以在选择精神力指令的下方，使用特殊的双人精神力了。既然是双人精神力，SP消费自然也是双份的，如果其中一个人的SP不足，则双人精神力就会使用不能。本作中的双人精神力完全继承了前作《机战OGS》。在双人精神力中，有一部分是来源于普通精神力中效果比较突出的，比如“魂”、“大激励”、“期待”等，还有部分是全新追加的，如“连击”、“同调”等。

精神指令	发挥效果
斗志	1回合以内，会心一击率变为100%
预测	1回合以内，全体敌方的回避率下降
祈り	指定一机体解除异常状态
修行	击破敌方机体后所得PP值×2（一次）
大激励	我方全部机师的气力+5点
绊	我方全部机体回复HP最大上限的50%
魂	攻击后造成的伤害值×2.5（一次）
期待	指定我方一人回复SP 50 点
かく乱	一回合内敌方全体的命中率下降50%
连击	当击破敌方机体后，还可以再次行动
同调	1回合以内，机师的全能力数值变为同队中最高人的数值
战栗	敌方全体的气力值下降5点

操作键位表

	剧情对话中
R1键+○键	加速快进台词
R1键+△键	快速倒转台词
R1键+START键	直接跳过剧情对话
△键	查看过去的对话
□键	特殊名词解说
L3键	表示模式切替
R3键	自动播放模式
	战斗中
十字键&左摇杆	控制光标移动
×键	跳出战斗画面
○键	按住后快进
△、□键	显示气力、敌我颜色区分等
L1/R1键	我方机体之间的快速切换
L2/R2键	敌方机体之间的快速切换
右摇杆	放缩地图大小(上下)&地图旋转(左右)
START键	切换成战场模式（2D/3D）
SELECT键	各项解说

本作与《机战OGS》的联动

作为续篇《机战OG外传》与半年前发售《机战OGS》有着联动效果。当玩家的记忆卡中存有OG1、OG2、OG2.5的通关记录时，在开始《OG外传》的新游戏之后会得到资金150000作为奖励（每个记录都会奖励资金50000）。虽然奖励了不少的资金，但是鉴于og系列一贯的“高消费”，这些奖励也没有什么太大的意义……



机体的改造继承关系



机战OG系列中机体的换代继承一直都是比较薄弱的，在本作中也一样。别看本作中机体数量异常丰富，但是有继承改造关系的机体却只有屈指可数的两架，而且还恰巧就是本作中超级系与真实系的主人公专用机——**コンパチブルカイザー**与**ヤルダバオト**。

特殊弹开发系统

作为《机战OGS》中3大全新系统之一的特殊弹开发系统也被完全继承到了本作中（与前作一样，还是鸡肋一块……）。通过使用游戏中得到的各种子弹素材进行组合，开发出具有特殊效果的弹药，之后再填装到限定的武器上（注意，在组合时最少要有2种以上的子弹素材才可组合成特殊弹）……本身这个创意确实不错，但能够符合装填标准的武器只有换装型的实弹系武器一种。而这类武器在本作中几乎都用不上了（在得到子弹素材后……），更何况再去装填特殊弹了……如果能够在续作中将这一系统进行改良，增加子弹素材的使用程度以及装备限制的话就太好了……

通关后的继承、追加特典&新模式

完成最终话后保存记录，开始2周目时可以继承之前50%的资金与PP点数（平分）。开始3周目时会继承之前75%的资金与PP点数；再开4周目时，则会继承之前100%的资金与PP点数。一周目完成后，在卡牌战斗模式中会追加（入手）新的机体卡；自由战斗模式中会追加一周目中出现的全部机体、机师以及战斗背景；机器人大图鉴会追加机体战斗动画欣赏模式；

CG动画集追加“**ヤルダバオト**登场”的CG动画（本作中唯一的一段超短的CG动画……）；战斗BGM设定中追加“**裁く者、裁かれし者**”等，本作中未出现的BGM以及开始新游戏后会追加超难的EX-Hard模式。（感觉Hard模式一周目过于简单的人，可以去挑战一下，很爽的~）EX-Hard模式有如下特点：

- 我方全部机体的武器改造不能。（注：加入时已经改造的机体会保持改造后的状态）
- 我方机师的能力养成所需点数（PP）翻倍。
- 全部敌方登场机体的武器改造追加3段。（敌方武器改造的上限为10段）
- 全部敌方机师的击破数增加30架。（即在等级20以上的机师都有S奖励补正……）
- 熟练度等级强制为Hard。

成功突破EX-Hard后，还会追加超简单的**スペシャル**模式。此模式下，我方全机体都能进行10段改造，且初期就拥有全部强化零件与换装武器&子弹素材每种1个。

MISSION 01 『冻结した过去』

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方的任意一人被击破

熟练度获得条件：3回合以内达成胜利条件

我方初期配置：量产型ゲシュペンストMK－II（アルベロ）、量产型ゲシュペンストMK－II（ヒューゴ）、量产型ゲシュペンストMK－II（フォリア）注：（我方全员都装备有カートリッジ、プロペラントタンク、リペアキット3种强化零件）

攻略要点

●非常简单的初战，赶着拿熟练度的话就会发现MX的主人公在这话中完全没有存在感……

●想要取得熟练度的话，让アルベロ向地图上方移动，下面的敌人交给后面的フォリア，在敌方行动时选择反击即可。

●当消灭掉初期的敌方机体后，アインストレジセイア在地图的西侧出现。

●别看此时敌我双方战力悬殊，只要挂上"集中"、"不屈"、"铁壁"等精神指令后，将アインストレジセイア的HP降到90%以下就会发生剧情事件，之后成功捕获アインストレジセイア，任务完成。

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
アインストクノッヘン	???	5	5000	6（4）	3	2760	3	–
アインストグリート	???	5	6800	8（4）	3	2880	2	–
アインストゲミュート	???	5	10000	6（1）	6	4680	1	–
敌方增援机体								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
アインストレジセイア	???	6	80000	8（5）	–	–	1	–

MISSION 02 『舍てる神あれば』

胜利条件：我方机体到达指定的目标地点

败北条件：我方的任意一人被击破

熟练度获得条件：4回合内达成胜利条件



我方初期配置：量产型ゲシュペンストMK－II（アルベロ）、量产型ゲシュペンストMK－II（ヒューゴ）、量产型ゲシュペンストMK－II（フォリア）

攻略要点

●在开始前，可以将野狼小队所装备的カートリッジ、プロペラントタンク、リペアキット等强化零件卖掉换钱……（由于MX中的这3人在本作中属于"跑龙套系"，所以不必在他们身上花费任何的金钱……只强化能力即可）

●同样是非常简单的一话，想拿熟练度的人，开始就让アルベロ向指定目标地点移动，ヒューゴ与フォリア两人清理敌方机体（不能漏掉赚钱的机会……），注意灵活利用ヒューゴ的特技ヒット＆アウェイ则可将全部的ガンセクト击破。

●敌方的ガロイカ・ナイ在自军行动时不会主动攻击……如果善用3人的援护攻击，则可以在拿到熟练度的当回合内，给与量产型ジガンスパーダ最后一击……

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
量产型ジガンスパーダ	バイオロイド兵	7	17000	9（4）	4	4000	1	–
ガロイカ・ナイ	AI	6	4500	7（3）	1	1000	3	–
ガンセクト	AI	6	4000	7（0）	3	800	6	–

MISSION 03 『踊る摇篮（前篇）』

胜利条件：敌全灭

败北条件：カイ被击破

熟练度获得条件：3回合以内达成胜利条件

我方初期配置：量产型ゲシュペンストMK－II（カイ）

攻略要点

●本话为模拟训练战。北村开大叔开着专用的量产亡灵MK2登场，目标就是4个联邦的菜鸟机师……

●只要不是故意拖延时间，则可轻而易举地获得熟练度……（明明就是把一话劈成了前后篇……怨念）

●任务完成后获得武器：M950マシンガン与スラッシュ・リッパー、还有子弹素材：命中↑クリティカル↓与地形适应陆↑。（说起来，本作中的子弹改造系统也完全继承了OGS，就是两个字——鸡肋！）

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
量产型ヒュッケバインMK-II	联邦士兵	4	3500	7（1）	6	4000	5	–

MISSION 04 『踊る摇篮（后篇）』

胜利条件：击破ウェンディゴ

败北条件：我方全灭

熟练度获得条件：我方机体未被击破的情况下，达成胜利条件。

我方初期配置：量产型ヒュッケバインMK－II（联邦士兵）×3

我方增援机体：量产型ゲシュペンストMK－II（カイ）

攻略要点

●开始后我方只有3只杂鱼……不，是联邦士兵。想要对付暴走的ウェンディゴ基本没戏……

●利用基地的特殊地形与其周旋，等到开大叔登场后再协力攻击。

●将ウェンディゴ的HP降低到一定程度后，会发生剧情事件，开大叔气力全满，使出了究极的ジェット・マグナムS将ウェンディゴ秒杀……

●任务完成后得到强化零件：リペアキット与プロペラントタンク；武器：M13ショットガン、チャフグレネード以及子弹素材：クリティカル↑射程↓、地形适应海↑

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ウェンディゴ	???	8	28000	7（7）	10	5000	1	SPドリンク

MISSION 05 『狼たちとの邂逅』

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方的任意一人被击破

熟练度获得条件：4回合以内达成胜利条件

我方初期配置：アンジュルグ（ラミア）、量产型ゲシュペンストMK－II改（カイ）、量产型ゲシュペンストMK－II改（アルベロ）、量产型ゲシュペンストMK－II改（ヒューゴ）、量产型ゲシュペンストMK－II（フォリア）

攻略要点

●开始后全部队向地图上方移动。（也可以派出一架机体去支援フォリア……）

●只要注意一下战斗时的节奏，非常轻松就能拿到熟练度

●本话中，当フォリア移动后会发生小事件，在完成后的剧情对话中也会追加フォリア被老爹アルベロ训斥的剧情。（如果让フォリア原地不动，结束本话后则没有上述剧情）

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バレリオン	ノイエDC兵	8	7800	9（5）	2	1900	2	–
ヘビーバレリオン	ノイエDC兵	8	9900	9（4）	3	2600	1	–
リオン・タイプF	ノイエDC兵	7	4200	7（2）	3	1500	5	–
ランドリオン	ノイエDC兵	7	4800	7（2）	2	1600	3	–
ソルプレッサ	ノイエDC兵	7	3700	4（4）	2	1200	2	–

MISSION 06 『苏る炎』

胜利条件：敌全灭

败北条件：コウタ被击破

熟练度获得条件：2回合内达成胜利条件

我方初期配置：ファイター・ロア（コウタ）

攻略要点

●非常熟悉的，OGS版2.5剧本的第一话……没想到被安排到了这里……

●熟练度也是不难获得，只要不出意外，在第2回合敌方行动时，利用反击就能得到。



●当击破敌方2架机体后发生剧情事件，战士罗亚搭乘上了合身战士凯撒（不知为何，看到凯撒出击的画面让我想到了EVA……）

●将初期的敌方全灭后会有增援部队登场。

●将其全灭后任务完成。（正好把凯撒的每个招式都看一遍……）

●友情提升：在OGS版2.5剧本中的隐藏强化零件"勇者之印"已经不存在了……在本作中取而代之的是"高性能电子头脑"。具体的位置是：从战场地图的东南侧向西的第9格，再向北1格。让凯撒移动到此位置后就会发生剧情，之后入手。（传说在现实世界中，此地就是眼镜厂的本社！）

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガンセクト	AI	9	4000	7（0）	3	800	4	–
敌方　援机体								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バレリオン	AI	10	7800	8（4）	2	1900	2	–
ガロイカ	AI	10	3700	7（3）	1	900	6	–

MISSION 07 『修罗の预兆』

胜利条件：敌全灭
败北条件：我方的任意一人被击破
熟练度获得条件：3回合内达成胜利条件
我方初期配置：コンパチブルカイザー（コウタ）、ヤルダバオト（フォルカ）、ビレフォール（フェルナンド）
我方增援机体：アンジュルグ（ラミア）、量产型ゲシュペンストMK－II改（カイ）
攻略要点●本话开始后初期参战的机体全部是气力150。
●想要获得熟练度的话，初期就先要计算好位置，3人各奔一个方向……
●当击破敌方7架机体后会发生剧情事件，修罗神会倒戈相向攻击凯撒……之后我方援军登场，修罗神二人组撤退。
●需要注意的是，一定要让发生事件时为我方行动，否则熟练度难保……

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガーリオン	AI	11	5200	6（3）	4	2000	1	クリティカル↑命中↓
バレリオン	AI	11	7800	8（4）	2	1900	3	カートリッジ
ランドリオン	AI	11	4800	7（2）	2	1600	5	－
リオン	AI	11	3900	6（2）	2	1400	4	－

MISSION 08 『悩める守人』

胜利条件：敌全灭或击破ガーリオン・カスタム"无名"
败北条件：我方任意的一人被击破
熟练度获得条件：2回合以内击破敌方5架机体
我方初期配置：クロガネ（レーツェル）、ダイゼンガー（ゼンガー）、ラーズアングリフ・レイブン（ユウキ）、ランドグリーズ・レイブン（カーラ）
我方增援机体：エクサランス・ストライカー（ラウル）
攻略要点
●开始后就全机出动，速攻战法……（注意要让ダイゼンガー降落，增加地形适应力）
●当战场上敌方只剩4架机体时会发生剧情，ムラタ带领援军出现，クロガネ被直击，幸好有ラウル驾驶エクサランス・ストライカー飞身而出，否则……
●本话中ガーリオン・カスタム"无明"机能力十分强大，并且在其HP不足30%时还会强制撤退，在正常情况下是很难将其击破的，不过幸好熟练度与他无关……只要不是死钻牛角尖的人就放他一条生路吧……善哉。
●任务完成后得到OGS中2选一的隐藏机体アシュセイヴァー。（本次居然白给了……）

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バレリオンV	所属不明兵	12	8600	8（4）	2	2100	2	－
バレリオン	所属不明兵	12	7800	8（4）	2	1900	2	サーボモーター
リオン	所属不明兵	12	3900	6（2）	2	1400	2	－
ランドリオン	所属不明兵	12	4800	7（2）	2	1600	3	－
リオン・タイプF	所属不明兵	12	4200	7（2）	3	1800	3	－
リオン・タイプV	所属不明兵	12	5400	7（2）	4	1700	3	－
敌方增援机体								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガーリオン・カスタム"无明"	ムラタ	13	48000	6（4）	14	7000	1	テスラ・ドライブ
リオン・タイプF	所属不明兵	12	4200	7（2）	3	1800	4	－
リオン・タイプV	所属不明兵	12	5400	7（2）	4	1700	3	デュアルセンサー

MISSION 09 『试される番人』

胜利条件：敌全灭。
败北条件：ハガネ被击破&レイディバード被击破。
熟练度获得条件：レイディバード无伤害逃离战斗区域
我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、R－1（リュウセイ）、R－2パワード（ライ）、R－3パワード（アヤ）、R－GUNパワード（ヴィレッタ）、グルンガスト（イルム）ヒュッケバインMK－III・タイプL（リョウト）、量产型ヒュッケバインMK－II（マイ）、AMガンナー（リオ）、レイディバード（联邦士兵）（NPC）
攻略要点
●想拿熟练度的话一定要注意优先击破敌方的F－32Vシュヴェールト改
●在对付F－32Vシュヴェールト改的同时还要注意，切断敌方リオン的前进路线，这样，在第2回合我方行动时，基本就能够确保レイディバード安全脱出了……
●ミロンガ在每回合都会挂上一连串的精神指令……注意不要被他抢去了宝贵的金钱&PP……

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガーリオン	ノイエDC兵	13	5200	6（3）	4	2000	3	－
ガーリオン・LB	ノイエDC兵	13	7500	6（3）	6	3200	2	アサルトブレード
リオン・タイプV	ノイエDC兵	13	5400	7（2）	4	1700	5	－
F－32シュヴェールト改	ノイエDC兵	13	3600	6（1）	3	1100	6	－
F－32シュヴェールト	ノイエDC兵	13	3500	6（1）	2	1000	6	－
敌方增援机体								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガーリオン	ノイエDC兵	13	5200	6（3）	4	2400	4	ブースター
ヘビーバレリオン	ノイエDC兵	13	9900	9（4）	3	3120	1	カートリッジ
リオン・タイプV	ノイエDC兵	13	5400	7（2）	4	2040	13	－

MISSION 10 分支：地上路线『捧げられた生贽』

胜利条件：敌全灭或等到5回合
败北条件：我方的任意一人被击破。
熟练度获得条件：5回合以内击破敌机3架以上
我方初期配置：アステリオンAX（アイビス）、Gラプター（ブリット）、Gバイソン（クスハ）
我方增援机体：ガーリオン（ラミア）、ビルトラプター—FM（ラトゥーニ）、量产型ヒュッケバインMK－II（ゼオラ）、量产型ヒュッケバインMK－II（アラド）、グルンガスト参式（ブリット&クスハ）
攻略要点
●开始后建议按照ラミア&アラド→ゼオラ&ラトゥーニ的顺序来击破……
●达成初期胜利条件后，敌方增援ミロンガ出现。
●需要注意的是，ミロンガ在每回合都会挂上精神指令：集中&加速&闪き……
●想要拿熟练度的话，不光是精神力的使用问题，还有注意援护攻击的使用……

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガーリオン	ラミア	－	－	－	－	－	1	－
ビルトラプターFM	ラトゥーニ	－	－	－	－	－	1	－
量产型ヒュッケバインMK－II	ゼオラ	－	－	－	－	－	1	－
量产型ヒュッケバインMK－II	アラド	－	－	－	－	－	1	－

MISSION 11 『群れなす机械』

胜利条件：敌全灭
败北条件：我方的任意一人被击破
熟练度获得条件：2回合以内击破3架バルトール
我方初期配置：コンパチブルカイザー（コウタ）
我方增援机体：量产型ゲシュペンストMKII改（カイ）、アルトアイゼン・リーゼ（キョウスケ）、ライン・ヴァイスリッター（エクセレン）、グルンガスト参式（ブリット）
我方增援机体（第2次）：ハガネ（テツヤ）、ART－1（リュウセイ）、R－2パワード（ライ）、R－3パワード（アヤ）、R－GUNパワード（ヴィレッタ）、ヒュッケバインMK－IIIタイプL（リョウト）、AMガンナー（リオ）、グルンガスト（イルム）、量产型ヒュッケバインMK－II（マイ）
攻略要点
●要想取得本话中的熟练度，在开始后就要计算好反击的位置……
●将初期的敌方机体全部击破后，在地图的东北方向会出现敌方援军，之后我方援军登场。
●将敌方援军击破后，任务完成，并得到武器：修理装置与补给装置以及机体：ヒュッケバインMK－II、グルンガスト贰式。

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	HAI	15	7700	8（4）	3	1500	21	A－アダプター

MISSION 12 『欺かれた观客』

胜利条件：将ミロンガ（カイル机）的HP降到80以下或者等到第11回合
败北条件：我方的任意一人被击破。
熟练度获得条件：4回合以内击破ガーリオン・カスタム"无明"
我方初期配置：アステリオンAX（アイビス）、ヴァルシオーネ（リューネ）
我方增援机体：グルンガスト零式（リシュウ）、サイバスター（マサキ）
攻略要点
●记得在OGS版中这话的熟练度是在限定回合内将ムラタ击退即可，本次改成了将其击破……
●对付ムラタ主要就看作为增援登场的リシュウ老爷爷了……所以，想拿熟练度的话就应该尽早使我方援军登场，然后群殴之……
●在对付敌方的ミロンガ时，切记要速战速决，拖的时间越长，其搭载的ODE系统就越能发挥出威力……



敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガーリオン・カスタム"无明"	ムラタ	18	48000	6（4）	14	7000	1	攻击力↑
リオン・タイプV	所属不明兵	16	5400	7（2）	4	1700	2	－
ミロンガ	所属不明兵	16	6700	8（4）	6	1800	6	－
敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ミロンガ	カイル	18	40000	8（4）14	7000	1	－	
ミロンガ	所属不明兵	16	6700	8（4）	6	1800	5	サーボモーター

MISSION 13 『崩坏する理想』

胜利条件：击破ミロンガ（カイル）。
败北条件：我方的任意一人被击破。

熟练度获得条件：将ミロンガ（カイル）、ガーリオンカスタム"无明"以外的敌机全部击破。

我方初期配置：サイバスター（マサキ）、ヴァルシオーネ（リューネ）、グルンガスト零式（リシュウ）、アステリオンAX（アイビス&ツグミ）

我方增援机体：グランゾン（シュウ）

攻略要点·注意本话カイル会回复一次HP……

●在ハガネ登场之后、カイル会使用精神指令：觉醒＋必中＋闪き＋集中。从下个回合开始，每回合他都会使用：醒＋必中＋闪き

●注意此时务必速战速决，在ODE系统的能力补正下カイル会越来越强……

●本话作为我方援军的白河愁基本别指望……（与做敌方时有天壤之别……），轻敌的下场就是被カイル秒掉……

●在攻击カイル时需要注意，没有不屈或是闪き的人很可能会反被他所灭……

●与OGS版相似，在本作中的本话达成"在击破ミロンガ（カイル机）前，击破ガーリオンカスタム"无明"，之后再用リューネ击破カイル即可获得隐藏机体ミロンガ（ODE系统未搭载型）。

●完成任务得到强化零件：スラスターモジュール、ビームコート、SPドリンク、地形适应宇↑以及武器：エナジーテイカー。

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガーリオン·カスタム"无明"	ムラタ	19	48000	6（4）	14	7000	1	高性能レーダー
ミロンガ	カイル	19	40000	8（5）	16	6600	1	ソーラーパネル
ミロンガ	所属不明兵	17	6700	8（3）	6	1800	4	–
バルトール	HAI	17	7700	8（4）	3	1500	15	カートリッジ

MISSION 14 『押し寄せる悪意』

胜利条件：7回合以内将バルトール（クスハ机、アラド机、ゼオラ机、ラトゥーニ机）的HP降到10%以下，并让我方母舰到达指定地图位置。
败北条件：我方母舰被击破或是未在规定回合内达成胜利条件。

熟练度获得条件：达成胜利条件前，击破バルトール50机架以上

我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、任选16机

攻略要点●本话的熟练度在OGS版中可以说是最难获得了……在本作中本话，取得条件还是完全相同，但感觉在难度方面确实下降了不少……（主要是因为本作中我方机体武器的初期攻击力都得到了不同程度的加强）

●想要取得熟练度，赛巴斯塔的地图兵器是一定要灵活运用的，即：使用地图兵器将大量バルトール的HP降低到50%以下，然后让其他人员撤出目标机体的射程范围，再派上2、4人挂上精神指令等待敌方行动时反击……照这种打法，在主力机体的精神力使完之前基本就能拿到熟练度。

●完成本话之后得到机体：グルンガスト参式以及武器：修理装置、补给装置。

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	HAI	18	7700	8（4）	3	1500	30	バリア弱体气力↓
								ブースター
敌方增援机体								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	クスハ	19	7700	8（4）	3	–	1	–
バルトール	アラド	19	7700	8（4）	3	–	1	–
バルトール	ゼオラ	19	7700	8（4）	3	–	1	–
バルトール	ラトゥーニ	19	7700	8（4）	3	–	1	–
バルトール	HAI	18	7700	8（4）	3	1500	1	–

MISSION 10 分支：宇宙路线『游泳する异形』

胜利条件：前半敌全灭。后半5回合以内将タッドポール全部击破
败北条件：（前半）我方的任意一人被击破。（后半）3回合以内未能达成胜利条件或是我方的任意一人被击破。

熟练度获得条件：（前半）2回合内达成胜利条件。我方初期配置（前半）：ヒリュウ改（レフィーナ）、ヴァルシオーネ（リューネ）、量产型ゲシュペンストMK－II（カチーナ）、量产型ゲシュペンストMK－II（ラッセル）；（后半）：ジガンスクード·ドゥロ（タスク）、ズィーガーリオン（レオナ）

攻略要点●本话分成前后两部分。熟练度取得是在前半部分，只要用カチーナ与ラッセル、リューネ与レフィーナ的"组合进攻"，即可轻松拿下熟练度。

●在后半部分开始后ジガンスクード·ドゥロ就会被宇宙比目鱼直击，陷入移动不能的状态，此时注意不要挂掉……

●当レオナ将タッドポール全灭后会发生剧情，ジガンスクード·ドゥロ恢复行动能力……之后就可以二人协力将其秒掉了。

敌方初期配置（前半）								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
タッドポール	???	14	3800	5（4）	1	1200	8	–
敌方初期配置（后半）								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
フラットフィッシュ	???	16	29000	8（4）	4	4920	1	攻击力↑
タッドポール	???	14	3800	5（4）	1	1200	11	–

MISSION 11 『ヒトという部品』

胜利条件：敌全灭
败北条件：我方的任意一人被击破

熟练度获得条件：2回合内击破3架バルトール

我方初期配置：コンパチブルカイザー（コウタ）

我方增援机体：量产型ゲシュペンストMKII改（カイ）、アルトアイゼン·リーゼ（キョウスケ）、ライン·ヴァイスリッター（エクセレン）、グルンガスト参式（ブリット）

我方增援机体（第2次）：ハガネ（テツヤ）、ART－1（リュウセイ）、R－2パワード（ライ）、R－3パワード（アヤ）、R－GUNパワード（ヴィレッタ）、ヒュッケバインMK－IIIタイプL（リョウト）、AMガンナー（リオ）、グルンガスト（イルム）、量产型ヒュッケバインMK－II（マイ）

攻略要点·开始后我方只有吼太一人，由于拿完熟练度后他会撤退，所以就不要吝惜精神力了，能使的就都使了吧……挂上必中等精神力想得熟练度还是很简单的。

●在拿完熟练度后发生剧情事件，我方第1次增援部队登场。

●此时敌方バルトール的能力会比初期强化不少（ODE系统补正）

●任务完成后得到强化零件：アポジモーター、チョバムアーマー、スクリューモジュール、大型ジェネレーター以及武器：修理装置、补给装置、スパイダーネット、スピリットテイカー还有新机体：ヒュッケバインMK－II、グルンガスト贰式

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	HAI	15	7700	8（4）	3	1500	6	A－アダプター
敌方增援机体								
バルトール	HAI	15	7700	8（4）	3	1500	15	射程↑攻击力↓

MISSION 12 『望まれぬ访问者』

胜利条件：将エレオス或テュガテール的HP降低到30%以下
败北条件：我方的任意一人被击破。

熟练度获得条件：5回合内达成胜利条件

我方初期配置：クロガネ（レーツェル）、ダイゼンガー（ゼンガー）、エクサランス·フライヤー（ラウル）、ラーズアングリフ·レイブン（ユウキ）、ランドグリーズ·レイブン（カーラ）

我方增援机体：コンパチブルカイザー（コウタ）

攻略要点●开始后我方大部队向地图西南方向前进与登场的吼太合流……

●将初期的敌方机体全灭后，发生剧情事件，我方增援登场。

●本话 熟练度要求只是在限定回合内击退エレオス或テュガテール即可，如果非想将其击破，建议让コンパチブルカイザー与ダイゼンガー合流，将其HP减到30%的临界点时，配上精神指令热血，使用上述二人的必杀武器カイザートルネード与云耀の太刀……最好能挂上个"魂"，确保万无一失……

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガロイカ HAI	16	3700	7（3）	1	1080	–	8	–
ガロイカ·ナイ HAI	16	4500	7（3）	1	1200	–	4	サーボモーター
敌方增援机体								
ミロンガ	カイル	18	40000	8（4）14	7000	1	–	–
ミロンガ	所属不明兵	16	6700	8（4）	6	1800	5	サーボモーター

MISSION 13 『迫り来る惨事』

胜利条件：敌全灭
败北条件：我方的任意一人被击破。

熟练度获得条件：3回合以内达成胜利条件。

我方初期配置：ヒリュウ改（レフィーナ）、ジガンスクード·ドゥロ（タスク）、ズィーガーリオン（レオナ）、量产型ゲシュペンストMK－II（カチーナ）、量产型ゲシュペンストMK－II（ラッセル）、カリオン（スレイ）。我方增援机体：クロガネ（レーツェル）、ダイゼンガー（ゼンガー）、エクサランス·コスモドライバー（ラウル）、ラーズアングリフ·レイブン（ユウキ）、ランドグリーズ·レイブン（カーラ）、コンパチブルカイザー（コウタ）

攻略要点

●本话我方初期的战力除了スレイ以外都会在发生剧情事件后撤退，所以……

●注意一点，想要拿到本话的熟练度，一定要使用スレイ的MAP武器……

●当拿到熟练度后，发生剧情事件，其它人员撤退，战场上只剩下了スレイ一人，同时敌方援军登场。（此时スレイ会回复HP与SP，但是武器的残弹不会回复……）

●任务完成后得到强化零件：スラスターモジュール、ビームコート、SPドリンク以及武器：エナジーテイカー还有子弹素材：地形适应宇↑

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	HAI	16	7700	8（4）	3	1500	10	13カートリッジ
敌方增援机体								
バルトール	HAI	16	7700	8（4）	3	1500	13	命中↑クリティカル↓
ヒュポクリシス	ラリアー	19	150000	7（5）	16	13000	1	高性能レーダー
ヤルダバオト	フォルカ	19	80000	7（4）	16	6000	1	高性能レ
ーダーアガレス	アリオン	19	130000	5（3）	16	9000	1	SSPドリンク
ガロイカ·ナイ	自动回路	17	4500	7（3）	1	1000	4	–
ガロイカ	自动回路	17	3700	7（3）	1	900	6	–

MISSION 14 『加速する危机』

胜利条件：7回合以内将バルトール（クスハ机、アラド机、ゼオラ机、ラトゥーニ机）的HP降到10%以下，并让我方母舰到达指定地图位置。

败北条件：我方母舰被击破或是未在规定回合内达成胜利条件。

熟练度获得条件：达成胜利条件前，击破バルトール50机架以上

我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、任选16机

敌方增援机体：バルトール（クスハ）、バルトール（アラド）、バルトール（ゼオラ）、バルトール（ラトゥーニ）

攻略要点

●本话与另一个分支的同一话实际上是完全一样的，要说唯一的不同就是标题了……所以，具体攻略要点请参考另一分支中同话的说明，在此就不多废话了……（还是要说一句，这分明就是在给这个本身就很短的流程充数嘛……怨念）

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	HAI	18	7700	8（4）	3	1500	30	バリア剥体↑气力↓
								ブースター

敌方增援机体								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	クスハ	19	7700	8（4）	3	–	1	–
バルトール	アラド	19	7700	8（4）	3	–	1	–
バルトール	ゼオラ	19	7700	8（4）	3	–	1	–
バルトール	ラトゥーニ	19	7700	8（4）	3	–	1	–
バルトール	HAI	18	7700	8（4）	3	1500	1	–

MISSION 15 『迷 mの囚』

胜利条件：击破ヴァルシオン改・タイプCF。

败北条件：我方母舰被击破&キョウスケ被击破。

熟练度获得条件：8回合内达成胜利条件。

我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、アルトアイゼン・リーゼ（キョウスケ）、ライン・ヴァイスリッター（エクセレン）、コンパチブルカイザー（コウタ）、任选18机

攻略要点

●终于到了最终话……是OGS版2.5的最终话。对付成群的バルトール其实非常简单，只要按照“速攻”原则进行，完全没有难度……

●需要注意一点，我方机体不要过于前冲，基本上要保证在ラミア登场之前将初期的バルトール全部清理掉……（否则，增援的バルトール会继承初期的资料，战斗会变得更加困难……）

●在ラミア登场后，尽量在一回合以内解决她，并且注意在攻击她时全员尽量向上方移动……

●在击破ラミア之后，ユルゲン驾驶着ヴァルシオン改・タイプCF登场……看起来挺厚实，实际上并不禁打……让零式挂上直击后给上一颗破甲弹，之后群殴即可很轻松的拿到熟练度……

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	HAI	19	7700	8（4）	3	1500	28	–

敌方增援机体								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	ラミア	20	60000	10（4）	10	9000	1	バイオセンサー
バルトール	HAI	19	7700	8（4）	3	1500	6	ABフィールド
ヴァルシオン改・タイプCF	ユルゲン	21	300000	10（0）	16	32000	1	メガジェネレーター

MISSION 16 『争霸の宴（前篇）』人』

胜利条件：敌全灭。

败北条件：我方的任意一人被击破。

熟练度获得条件：4回合内达成胜利条件

我方初期配置：量产型ゲシュペンストMK－II改（アルベロ）、量产型ゲシュペンストMK－II改（ヒューゴ）、量产型ゲシュペンストMK－II（フォリア）

攻略要点●又到了野狼小队的出场时间了。敌方机体能力不强，让我方アルベロ与ヒューゴ挂上精神指令“集中”后即可轻松取得熟练度。（还要注意一下移动时的位置，有一个ソーディアンズ・ダガー离的比较远……）

●任务完成后得到强化零件：リペアキット、プロペラントタンク、カートリッジ各两个。

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ソーディアンズ・ダガー	自动回路	20	5500	8（3）	2	2300	3	–
ハルパス	修罗兵	20	4700	5（5）	3	1600	6	クリティカル命中↑射程↓

敌方增援机体								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ハルパス	修罗兵	20	4700	5（5）	3	1600	3	–

MISSION 17 『争霸の宴（后篇）』

胜利条件：敌全灭。

败北条件：アルベロ、フォリア、ヒューゴ3人中任意一人被击破。

熟练度获得条件：4回合内达成胜利条件

我方初期配置：量产型ゲシュペンストMK－II改（アルベロ）、量产型ゲシュペンストMK－II改（ヒューゴ）量产型ゲシュペンストMK－II（フォリア）

我方初期NPC：フロンス（HAI）×2、テルゲム（HAI）×2、ウェンディゴ×2（AIO・M）

攻略要点●非常有意思的一话……我方的野兽部队联合大作战。在本话中我方有昆虫&动物NPC协力，开始后让アルベロ、ヒューゴ两人兵分两路向前冲。由于フォリア走得慢，就让他守在后方与NPC抢经验值吧……

●想要得到熟练度，就需要注意不要让アルベロ或ヒューゴ被敌方杂鱼围住，让NPC去与敌方前面的杂鱼纠缠，アルベロ与ヒューゴ赶去后面去击破ソーディアンズ・ダガー。

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ソーディアンズ・ダガー	自动回路	21	5500	8（3）	2	2300	4	–
ボフリィ	修罗兵	21	6500	4（4）	3	1700	5	–
ハルパス	修罗兵	21	4700	5（5）	3	1600	5	–

MISSION 18 『放たれた凶兽』

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方任意一人被击破（ウェンディゴ除外……）

熟练度获得条件：8回合以内击破テュガテール

我方初期配置：量产型ゲシュペンストMK－II改（アルベロ）、量产型ゲシュペンストMK－II改（ヒューゴ）量产型ゲシュペンストMK－II（フォリア）我方初期NPC：ウェンディゴ×3（AIO・M）

我方增援机体：ソウルゲイン（アクセル）、ペルゼイン・リヒカイト（アルフィミィ）我方增援机体（第2次）：グランゾン（シュウ）

攻略要点●本话是游戏开始以来最精彩的一话！アクセル、アルフィミィ与シュウ齐聚一堂，并且都可以由我方控制……

●开始我方野狼小队可以不理会イェッツトレジセイア（想打也没这本事……），让3只猩猩NPC去与它周旋即可。

●想拿熟练度，就要让野狼小队先地图西侧移动，或去基地的格纳库附近等待与アクセル、アルフィミィ2人合流。

●需要注意一点，当テュガテール的HP不足10%时，她会撤退，建议让アクセル、アルフィミィ两人合流后使用必杀武器将其秒掉……（在对付テュガテール时，イェッツト・レジセイア也召唤出了N多的イェッツトクノッヘン与イェッツトグリード……）

●拿完熟练度后该去对付イェッツト・レジセイア了……（此时猩猩们还在苦战中……）首先去清理掉剩下的イェッツトクノッヘン、イェッツトグリード，之后结集战力与猩猩们协力攻击イェッツト・レジセイア……将イェッツト・レジセイア的HP降低到40%左右时，它就会撤退。

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
イェッツトレジセイア	???	25	200000	10（10）	??	18000	1	–

敌方增援机体								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
テュガテール	ティス	25	130000	7（4）	16	12000	1	ソーラーパネル
ガロイカ	AI	22	3700	7（3）	1	900	6	–
イェッツトクノッヘン	???	22	6000	6（4）	3	2300	4	–
イェッツトグリード	???	22	7800	8（4）	3	2400	4	射程↑弹数↓

MISSION 19 『震える大地』

胜利条件：敌全灭

败北条件：コウタ被击破&クロガネ被击破

熟练度获得条件：击破ヤルダバオト

我方初期配置：ファイター・ロア（コウタ）

我方增援机体：クロガネ（レーツェル）、ダイゼンガー（ゼンガー）、エクサランス・フライヤー（ラウル）、サイバスター（マサキ）、ラーズアングリフ・レイブン（ユウキ）、ランドグリーズ・レイブン（カーラ）、ビルトビルガー（アラド）、ビルトファルケン（ゼオラ）、ビルトラプター（ラトゥーニ）、コンパチブルカイザー（コウタ）

攻略要点●本话中《第3次机战α》中大雷凤机师トウマ・カノウ上演了一出好戏……（此人绝对是本作最强“跑龙套”……）

●发生剧情后クロガネ队登场（除ダイゼンガー、エクサランス、サイバスター以外的我方队员都会在地图南侧登场）、罗亚也换乘上コンパチブルカイザー……

●本话熟练度对象是ヤルダバオト。这家伙在HP低于20%一下后会撤退。按照老方法秒掉即可……

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
アンドラス	マグナス	26	180000	8（5）	22	12000	1	–
フラウス	修罗兵	23	8800	4（4）	4	1800	11	チョバムアーマー
ボフリィ	修罗兵	23	6500	4（4）	3	1700	8	–
ハルバス	修罗兵	23	4700	5（5）	3	1600	7	デュアルセンサー

敌方增援机体								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ヤルダバオト	フォルカ	26	130000	6（3）	22	14500	1	一击必杀の心得
ソーディアンズ・ダガー	自动回路	23	5500	8（3）	2	2300	3	–

MISSION 20 『未知への飞翔』

胜利条件：击破ビレフォール。
败北条件：我方任意一人被击破。

熟练度获得条件：击破ビレフォール前，将アガレス HP降到50%以下。

我方初期配置：ヤルダバオト（フォルカ）

我方增援机体：コンパチブルカイザー（コウタ）

我方增援机体（第2次）：クロガネ（レーツェル）、エクサランス（ラウル）、任选出击7机

攻略要点●C3主人公フォルカ终于回归我方阵营了……建议开始后不要与敌方交战，而是向地图的东北方向移动。

●第2回合，我方前锋援军登场……此时建议还是不要开战。

●在第3回合时，我方大部队赶到……这时就可以清理杂鱼机体了。

●本话的熟练度没有时间限制，只要在击破ビレフォール前，达成即可。所以可以先去收拾テュガテール……，然后再返回头来对付アガレス，待熟练度入手后再解决ビレフォール即可。

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ビレフォール	フェルナンド	26	140000	6（3）	22	10000	1	ハリ7 適↑气力↓
アガレス	アリオン	26	130000	5（5）	16	9000	1	–
ハルパス	修罗兵	24	4700	5（5）	3	1600	4	–
ポフリィ	修罗兵	24	6500	4（4）	3	1700	2	–

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
テュガテール	テイス	26	130000	7（4）	16	12000	1	–
ガロイカ・ナイ	HAI	24	4500	7（3）	1	1000	14	–
バレリオンV	HAI	24	8600	8（4）	2	2200	2	–
ヘビーバレリオン	HAI	24	9900	9（4）	3	3700	1	マルチセンサー
フュルギア	HAI	24	4200	7（0）	3	1300	5	–
ランドリオン	HAI	24	4800	7（2）	2	1600	5	防尘装置↓

MISSION 21 『无垢なる刺客』

胜利条件：敌全灭。
败北条件：我方的任意一人被击破。

熟练度获得条件：击破テュガテール

我方初期配置：ファイター・ロア（コウタ）

我方增援机体：ヤルダバオト（フォルカ）、アージェント・ファイター（ラウル）

我方增援机体（第2次）：ハガネ（テツヤ）、R-1（リュウセイ）、R-2（ライ）、R-3（アヤ）、R-GUN（ヴィレッタ）、ART-1（マイ）、ヒュッケバインMK-Ⅲ・タイプL（リョウト）、AMガンナー（リオ）、シュッツバルト（ラーダ）、量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ改（カイ）、グルンガスト（イルム）

我方增援机体（第3次）：コンパチブルカイザー（コウタ）

攻略要点●开始后我方只有战士罗亚一人，第3回合增援的ラウル搭乘的也是没装备任何装甲的アージェント・ファイター（本话没有母舰クロガネ，所以换装不能……），只能靠フォルカ了。

●在第5回合时，コンパチブルカイザー整备完了（再次看到了类似EVA的出击画面……），出现在地图的北侧。

●当地图上的杂鱼清理得差不多后，就可以集中攻击テュガテール了。注意テュガテール在HP不足20%时会撤退，将其打到半死后使用本话中登场的SRX与R-GUN的合体攻击“天上天下一击必杀炮”，可以直接秒掉テュガテール，熟练度入手。

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
テュガテール	テイス	28	130000	7（4）	16	12000	1	バイオセンサー
エレオス	デスピニス	28	140000	10（3）	16	11000	1	高性能照准器

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガンセクト	AI	25	4000	7（0）	3	800	8	–
ガロイカ・デグ	AI	25	4900	7（3）	2	1320	2	–
バレリオン	AI	25	7800	9（5）	2	1900	4	–
バレリオンV	AI	25	8600	8（4）	2	2640	2	–
ヘビーバレリオン	AI	25	9900	9（4）	3	2600	1	–
ガーリオン	AI	25	5200	6（3）	4	2000	6	命中↑射程↓
リオン	AI	25	3900	6（2）	2	1680	1	–
リオン・タイプF	AI	25	4200	7（2）	3	–	9	–
リオン・タイプV	AI	25	5400	7（2）	4	1700	12	–
量产型ジガンスパーダ	AI	25	17000	10（5）	4	4000	1	大型ジェネレーター

MISSION 22 『黒き雷翼』

胜利条件：敌全灭
败北条件：我方母舰被击破&コウタ被击破

熟练度获得条件：在击破Gサンダーゲート之前，击破ヒュポクリシス

我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、クロガネ（レーツェル）、コンパチカイザー（コウタ）+任选14机

攻略要点●游戏中难得一见的海（面）战……在进行出击选择时建议使用飞行系的机体，像R-GUN这样的，最好装上个特拉斯引擎……

●本话的熟练度取得条件略有难度，建议派コウタ去拖住Gサンダーゲート的攻击，其他人赶去拿熟练度……

●敌方机体中本来就皮实的量产型ジガンスパーダ在我方行动时不会反击，而是选择防御，需要注意。

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ヒュポクリシス	ラリアー	29	150000	7（5）	18	13000	1	高性能レーダー
Gサンダーゲート	???	29	95000	9（5）	15	5300	1	バイオセンサー
シーリオン	HAI	26	4600	7（–）	2	2000	14	スクリューモジュール
バレリオン	HAI	26	8400	8（4）	2	2000	9	–
ガーリオン	HAI	26	6200	6（4）	4	2200	5	プロペラントタンク
量产型ジガンスパーダ	HAI	26	17000	10（5）	4	4000	6	ハイブリッドアーマー

MISSION 23 『想い、拳に乘せて』

胜利条件：敌全灭。
败北条件：我方的任意一人被击破。

熟练度获得条件：击破ガーリオン・カスタム“无明”

战场资料

我方初期配置：R-1（リュウセイ）、ART-1（マイ）

我方增援机体：ビルトラプター（ラトゥーニ）



我方增援机体（第2次）：ヒリュウ改（レフィーナ）、アルトアイゼン・リーゼ（キョウスケ）、ライン?ヴァイスリッター（エクセレン）、ヴァルシオーネ（リューネ）、ジガンスクード・ドゥロ（タスク）、ズィーガーリオン（レオナ）、量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ（カチーナ）、量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ（ラッセル）

我方增援机体（第3次）：ハガネ（テツヤ）、任选出击8机

●本话中的剧情也比较有意思……隆盛突发奇想要与小舞来个“比翼双飞”，这也就不算什么了，但没想到他还跑去请拉托尼帮忙……

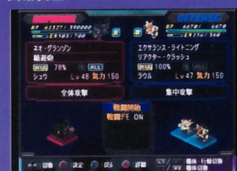
●一开始我方就只有被リオン・タイプF团团围住的リュウセイ与マイ两个人……建议此时只要打开突破口即可，没必要将全部的リオン・タイプF击破……

●将ムラタ的HP降低到一定程度之后，会发生剧情事件，ラトゥーニ赶来支援（注意，本话中ラトゥーニ会强制搭乘ビルドラプター，在出击前最好强化一下，以免不幸挂掉……），リュウセイ与マイ成功地使出了合体技。（本作中唯一一个新合体技）。同时我方ヒリュウ改队与敌方增援登场。

●在下一回合时，我方ハガネ队在地图南侧登场。此时就可以上下协力夹击敌方的バルトール了。

●本话的熟练度：要求击破无明大叔……别看10话以前他神气十足，凭借我方现在的战力，非常轻松就可以将其砍死……（注意，他在HP不足20%时会撤退……）

●任务完成后得到强化零件：ハイブリッドアーマー以及武器：エナジーテイカー+、マインドブラスト还有奖励资金：40000



敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガーリオン・カスタム“无明”	ムラタ	30	130000	6（4）	14	7000	1	アーマーブレイカー
リオン・タイプF	ノイエDC兵	27	5250	7（2）	3	1500	12	–

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	HAI	27	7700	8（4）	3	1500	20	气力↑弹数↓
								アポジモーター

MISSION 24 『ドール・マスター』

胜利条件：敌全灭
败北条件：我方母舰被击破

熟练度获得条件：5回合以内将ヴァルシオン改・タイプCF以外的敌方机体全部击破

我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、アルトアイゼン・リーゼ（キョウスケ）、



ライン・ヴァイスリッター（エクセレン）+任选14机

攻略要点

●在本话中强大的怨念人物拉米亚出现……这家伙果然没有这么轻易的挂掉……

●开始后敌方仍然是大量的バルトール，以及少量的ミロンガ……建议全员使用加速突击吧。

●在对付敌方的量产型ジガンスパーダ时，可能会略微费力……千万不要过于轻敌，其17000点的HP加上较高的装甲值，必须要集中火力来对付的。

●只要不是战斗的节奏过于缓慢，想在5个回合内全灭敌方的机体还是很轻松的。

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ヴァルシオン改・タイプCF	???	31	130000	10（–）	14	8000	1	–
量产型ジガンスパーダ	HAI	28	17000	10（5）	4	4000	4	A-アダプター
バルトール	HAI	28	7700	8（4）	3	1500	19	カートリッジ
ミロンガ	HAI	28	6700	8（3）	6	1800	8	命中↑

MISSION 25 『折れない心』

胜利条件：敌全灭
败北条件：我方的任意一人被击破
熟练度获得条件：击破铸人

我方初期配置：虎龙王（ブリット）

我方增援机体 ゲシュペンスト·タイプRV（ギリアム）、グルンガスト零式（リシュウ）、アステリオンAX（アイビス）、フェアリオン·タイプG（シャイン）

我方增援机体（第2次）：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、任选出击11机

攻略要点·本话开始便是漫画版龙虎王传奇中的片段：虎龙王单挑妖机人（铸人）。

●在非常轻松将其灭掉后，铸人变身成铸人（强）……我方的虎王也陷入气力低下的不利状况……此时最好利用特拉斯研究所的地形死守，等待我方援军。

●第4回合时，敌我双方援军登场。此时可以让龙虎王与我方合流……

●将铸人的HP降低到70%以下时，发生剧情事件。楠叶克服了心理障碍，龙虎王觉醒……同时我方ハガネ队登场。

●本话的熟练度其实是非常容易的，将战场上的杂鱼修罗都清理掉后，主力机体的气力也攒的差不多了……让零式给铸人补上一颗破甲弹后，它的装甲只有可怜的150点……

●感觉机战OG系列中，每次回到特拉斯研究所都能得到一大堆机体、道具……本次也是毫不例外。在任务完成后得到强化零件：テスラ·ドライブ、G·ウォール、スーパーリペアキット、SPドリンク以及武器：G·インパクトステーク、グラビトン·ランチャー、ウェポンブレイカ一还有"库存清仓"机体：ヒュッケバインMK－Ⅲ·タイプR、ビルトビルガー·タイプL、ゲシュペンストMK－Ⅱ·タイプS、グルンガスト2号机、フェアリオン·タイプS（……无语）

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
铸人	???	29	10000	8（8）	20	9000	1	–
敌方增援机体								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
铸人（强）	???	32	155000	10（5）	20	9000	1	スピリットドレイン
ハルパス	修罗兵	29	4700	5（5）	3	1600	8	–
ボフリィ	修罗兵	29	6500	4（4）	3	1700	18	リペアキット
フラウス	修罗兵	29	8800	4（4）	4	1800	8	クリティカル↑

MISSION 26 『机神乱舞』

胜利条件：敌全灭
败北条件：我方的任意一人被击破

熟练度获得条件：在击破アンドラス前击破ビレフォール

我方初期配置：ダイゼンガー（ゼンガー）、サイバスター（マサキ）、ヤルダバオト（フォルカ）

我方增援机体：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）+任选14机

攻略要点●开始我方出击的3人实力都不弱，轻易就能将敌方杂鱼全灭。之后发生剧情事件，叁式斩舰刀被破坏，传说中的大曾伽内藏装备登场了！（不过全部的装备加在一起都不如斩舰刀好用……完成该话后再次手动封印，换回斩舰刀……）

●ビレフォール各方面能力都不高，集结我方主力在一回合内可以轻易将其击破，熟练度入手

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ボフリィ	修罗兵	30	6500	4（4）	3	1700	8	–
フラウス	修罗兵	30	8800	4（4）	4	1800	4	プロペラントタンク
敌方增援机体								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
アンドラス	マグナス	33	180000	8（5）	–	12000	1	一击必杀の心得
ハルパス	修罗兵	30	4700	5（5）	3	1600	4	–
ボフリィ	修罗兵	30	6500	4（4）	3	1700	8	–
グリモア	修罗兵	30	7700	6（3）	3	1600	12	气力↑攻击力↓
フラウス	修罗兵	30	8800	4（4）	4	1800	20	–
ビレフォール	フェルナンド	33	140000	6（4）	22	10000	1	一击必杀の心得

MISSION 27 『还るべき处へ（前篇）』

胜利条件：将Gサンダーゲート的HP降低到30%以下。
败北条件：我方的任意一人被击破

熟练度获得条件：Gサンダーゲート登场后的5回合内将其HP降低到30%以下。

战场资料

我方初期配置：コンパチブルカイザー（コウタ）、エクサランス（ラウル）、ヴァルシオーネ（リューネ）

攻略要点●本话是游戏中我方出战机体最少的一话，开始到结束只有3人……（其中还有只废柴ヴァルシオーネ……）

●想获得熟练度的话，就要让コウタ与ラウル挂上精神力向バルトール突击。

●当全灭敌方バルトール后，发生剧情事件。之后使用コウタ与ラウル联协攻击Gサンダーゲート（为了安全起见，ヴァルシオーネ还是躲到一边去吧……）。

●在Gサンダーゲート的HP下降的过程中还会不断地出现剧情对话，在发生完最后一次剧情对话后，Gサンダーゲート会强制撤退，同时本话结束。

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	HAI	31	7700	8（4）	3	1800	8	–
敌方增援机体								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
テュガテール	テイス	34	130000	7（4）	–	12000	1	–
エレオス	デスピニス	34	140000	10（3）	–	11000	1	–
Gサンダーゲート	???（エミイ）	34	95000	9（5）	–	5300	1	–

MISSION 28 『还るべき处へ（后篇）』

胜利条件：ヴァルシオン改·タイプCFのHPを10%以下にする
败北条件：我方的任意一人被击破

熟练度获得条件：7回合内达成胜利条件

我方初期配置：エクサランス（ラウル）、ヴァルシオーネ（リューネ）、コンパチブルカイザー（コウタ）、ソウルゲイン（アクセル）、ペルゼイン·リヒカイト（アルフィミィ）

我方增援机体：ヒリュウ改（レフィーナ）、ハガネ（テツヤ）、アルトアイゼン·リーゼ（キョウスケ）、ライン·ヴァイスリッター（エクセレン）+任选出击11机

攻略要点

●在经过了10话的漫长等待后，アクセル与アルフィミィ终于再次作为我方援军登场。



●游戏开始后，我方コウタ的气力全满（150），其他人也都提到了120。

●将ティス或デスピニス的HP降低到70%以下后，发生剧情事件，此二人撤退，敌我双方的援军登场。

●本话中的量产型ウェンディゴ每只击破后可得5000资金，在将全部的4只击破时都挂上精神指令"幸运"的话就有40000的收入，不要错过……

●当我方援军登场后，就要火速行军了，不然有可能拿不到熟练度……（关于命中率这次完全不用担心，アルフィミィ的那个只消费5点SP的感应实在是太邪恶……）

●ヴァルシオン改·タイプCF的能力真的不算强，一回合内就能解决掉……但注意本话胜利条件是将其HP降低到10%以下，不要得意忘形，真把她给解决了……

●任务完成后，就可以得到OGS中最强的隐藏机体（个人认为……）：ヴァイサーガ。

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
テュガテール	テイス	35	130000	7（4）	–	12000	1	–
エレオス	デスピニス	35	140000	10（3）	–	11000	1	–
量产型ウェンディゴ	自动回路	32	17000	7（7）	10	5000	4	–
敌方增援机体								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ヴァルシオン改·タイプCF	ラミア	35	130000	10（0）	1	–		
ミロンガ	HAI	32	7735	8（3）	3	1800	4	–
バルトール	HAI	32	8855	8（4）	3	1500	29	攻击力↑ 射程↓中↑ スピリットテイカー

MISSION 29 『闪く光、燃ゆる炎』

胜利条件：3回合以内将ソーディアンズ·ダガー的HP降低到20%以下、将Gサンダーゲート HP降低到50%以下并且全灭其他的敌机。
败北条件：在规定回合内未满足上述胜利条件或我方母舰被击破。

熟练度获得条件：击破アガレス。

我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、ヤルダバオト（フォルカ）、エクサランス·ライトニング（ラウル）、エクサランス·エターナル（フィオナ）、コンパチブルカイザー（コウタ）+任选12机

攻略要点

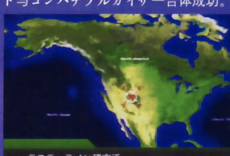
●本话中R系的フィオナ与ラウル都换上各自专用最终装甲"永恒"与"闪光"……ラミア也搭乘ヴァイサーガ出击了……

●敌方ソーディアンズ·ダガー非常烦人，由于其能力非常弱，我方要是使用强力武器，一定会秒掉它；要是使用弱一点的武器它又会选择防御……想要一击将它回收就只有使用"手加减"了……

●当达成初期胜利条件后，敌方增援在我方部队后方登场。此时注意不要过于拖延时间，否则会被两面夹击……

●本话中熟练度对象是アリオン，当他HP不足25%时会撤退，注意别放跑了……

●拿完熟练度后，可以先去对付Gサンダーゲート。将她的HP降低到50%以下后发生剧情事件，笑子回归，Gサンダーゲート与コンパチブルカイザー合体成功。



敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
マルディクト	アルティス	36	240000	13（7）	28	20000	1	メガブースター
アガレス	アリオン	36	130000	5（5）	16	9000	1	メガブースター
ソーディアンズ·ダガー	自动回路	33	5500	8（3）	–	–	4	–
グリモア	修罗兵	33	9625	6（3）	3	1600	8	–
ボフリィ	修罗兵	33	8125	4（4）	3	1700	16	–
フラウス	修罗兵	33	10000	4（4）	4	1800	1	–
敌方增援机体								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
テュガテール	テイス	36	131000	7（4）	16	12000	1	オリハルコニウム
エレオス	デスピニス	36	141000	3（10）	16	11000	1	オリハルコニウム
Gサンダーゲート	エミイ	36	95000	9（5）	–	5300	1	–

MISSION 30 『狼の终焉』

胜利条件：敌全灭。

败北条件：我方母舰被击破或アクセル、アルフィミィ被击破。

熟练度获得条件：让アルベロ在3回合以内到达指定地点。

我方初期配置：量产型ゲシュペンストMK－II改（アルベロ）、量产型ゲシュペンストMK－II改（ヒューゴ）、量产型ゲシュペンストMK－II（フォリア）我方增援机体：ソウルゲイン（アクセル）、ペルゼイン・リヒカイト（アルフィミィ）我方增援机体（第2次）：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）+任选15机

攻略要点

●本话中MX的野狼小队终于迎来了他们的末日……开始后让アルベロ向上方移动去拿熟练度，ヒューゴ与フォリア两人对付イェッツトクノッヘン与イェッツトグリート……

●本话的熟练度，还是有一些难度的。以アルベロ专用的量产型ゲシュペンストMK－II改的移动力是绝对不可能在规定回合内拿到熟练度的。这里就需要在第1回合我方行动时选择好战位，要能够保证在第2回合我方行动时让アルベロ与ヒューゴ合流。之后使用ヒューゴ的精神指令"加速"即可……

●拿到熟练度后发生剧情。野狼小队被イェッツトレジセイア秒杀，同时我方援军アクセル与アルフィミィ再次登场。

●在アクセル与アルフィミィ登场后第2回合，我方大部队在地图的南侧登场。

●将イェッツトレジセイア的HP降低到一定程度后，发生剧情事件，铸人作为敌方援军登场。

●提示一点，如果先将イェッツトレジセイア击破，则铸人会撤退。想要追求完美的人还是先将铸人灭掉吧。

●任务完成后得到强化零件：高性能照准器、テスラ・ドライブS、G・テリトリー、スーパーリペアキット、SSPドリンク、SPドリンク以及武器：ネオ・チャクラムシューター还有子弹素材：地形适应↑、射程↑、命中↑和奖金40000。

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
イェッツトレジセイア	???	37	200000	10（10）	40	18000	1	攻击力↑
								クリティカル↑
イェッツトクノッヘン	???	34	6900	6（4）	3	2300	10	–
イェッツトグリート	???	34	8970	8（4）	3	2400	9	–
敌方增援机体								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
铸人	???	37	155500	10（5）	20	9000	1	スピリットテイカー

MISSION 31 『轰き、霸坏せし者』

胜利条件：敌全灭。

败北条件：我方母舰被击破&フォルカ被击破

熟练度获得条件：3回合内达成胜利条件。

我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、ヤルダバオト（フォルカ）+任选15机

攻略要点

●开始后的敌方机体虽然是量产型的修罗，但都经过了强化改造，能力得到了大幅提升……

●想要获得熟练度的话，就决不能轻敌了……尤其是离我方部队最远的フラウス，不但HP与装甲很高，而且它在第4回合之前是不会主动攻击的……所以，一定要赶在第2回合时将前面的机体清理掉，最后一回合在集中力量将N只フラウス击破。

●将ビレフォール的HP降低到30以下后，会发生剧情事件，我方ヤルダバオト神化成功。

●当清理完杂鱼后，再集中力量攻击マグナス，在最后一击时，使用曾伽的云耀太刀切死他，就算是完美了。

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ボフリィ	修罗兵	35	7800	4（4）	3	1700	7	–
グリモア	修罗兵	35	9240	6（3）	3	1600	14	–
フラウス	修罗兵	35	10560	4（4）	4	1800	10	–
敌方增援机体								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
アンドラス	マグナス	35	'216000	8（5）	26	12000	1	ギガジェネレーター
ビレフォール	フェルナンド	35	168000	6（4）	22	10000	1	ねじりハチマキ
グリモア	修罗兵	35	9240	6（3）	3	1600	23	–
フラウス	修罗兵	35	10560	4（4）	4	1800	23	–

MISSION 32 『阿修罗の顶点（前篇）』

胜利条件：敌全灭。

败北条件：我方母舰被击破或フォルカ被击破。

熟练度获得条件：2回合以内击破敌方机体12架以上。

我方初期配置：ヤルダバオト（フォルカ）、ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、任选出击15机

●开始兵分两路加速突击，最好能带上赛巴斯塔，这样获取熟练度会变得简单一些。

●第3回合发生剧情事件，マルディクト登场。

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ボフリィ	修罗兵	36	8450	4（4）	3	1600	8	–
グリモア	修罗兵	36	10010	6（3）	3	1600	8	气力↑
フラウス	修罗兵	36	11400	4（4）	4	1800	8	–
敌方增援机体								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
マルディクト	アルテイス	39	240000	13（7.）	28	20000	1	移动后攻击可能

MISSION 33 『阿修罗の顶点（后篇）』

胜利条件：敌全灭。

败北条件：我方母舰被击破或フォルカ被击破。

熟练度获得条件：6回合以内，将ペイリネス以外全部敌方机体击破。

我方初期配置：ヤルダバオト（フォルカ）、ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、任选14机

我方增援机体：アガレス（アリオン）、ビレフォール（フェルナンド）

攻略要点●本话中敌方量产机シトリー运动性十分高，如不使用精神指令"必中"，绝大多数的机体就要赌人品了……

●要想轻松获得熟练度还是要用必中+热血+MAP兵器的组合……

●本话初期的BOSSメイシス并不会因为自军机体被击破而增加气力，而且ペイリネス的装甲也不高，在对付她时，还是非常简单的……

●将メイシス击破后，修罗军的老大修罗王アルカイド出现，同时敌方杂鱼增援部队登场。

●此时如强行突破，多少有些危险……建议我方大部队在エクスティム的射程外结集，等待敌方杂鱼自投罗网（顺便回复SP……）。

●将全部的杂鱼修罗兵全灭后，就可以向アルカイド发动攻击了。轻松击破他后，发生剧情事件，エクスティム发生神化，变成了ラハ・エクスティム（其实也没强到哪去……）。在发生事件后我方全员也下定了与之决战的决心，出场机师的SP全回复！之后，用不了几分钟的时间，就能将其虐死……

●任务完成后得到强化零件：Sアダプター、SSPドリンク。

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ペイリネス	メイシス	40	170000	11（6）	26	13000	1	高性能スラスター
シトリー	修罗兵	37	7000	7（3）	3	1400	32	プロペラントタンク
								SPドリンク
敌方增援机体								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
エクスティム	アルカイド	43	360000	12（5）	40	30000	1	–
ハルパス	修罗兵	37	6110	5（5）	3	1600	8	–
ボフリィ	修罗兵	37	8450	4（4）	3	1700	8	–
グリモア	修罗兵	37	10010	6（3）	3	1600	8	–
フラウス	修罗兵	37	11440	4（4）	4	1800	8	–
ラハ・エクスティム	アルカイド	43	450000	10（10）	50	48000	1	–

MISSION 34 『生れ落ちた过ち』

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方母舰被击破或ラウル、フィオナ被击破

熟练度获得条件：3回合以内击破アルコ驾驶的ミロンガ

我方初期配置：ハガネ、ヒリュウ改、エクサランス（ラウル机）、エクサランス（フィオナ机）、任选13机

我方增援机体：グランゾン（シュウ）、ソウルゲイン（アクセル）、ペルゼイン・リヒカイト（アルフィミィ）

●了结了修罗王，就只剩下デュミナス了……感觉本作的剧情中，这家伙是最白痴的一个，最初玩OGS版的2.5时还以为她能有什么大的作为，没想到一直以来都充满了神秘感的デュミナス就是一个极度的残缺品……

●目标就是以军师ミザル为首的修罗军残党。（此时的剧情也非常搞笑，推荐会日文的玩家在这里好好欣赏一下……）由于地形关系，最好在出击时就设计好分流行动时的机体。中间由主力部队构成，两侧各派1个主力级机体即可。

●本话的熟练度要求是在3回合内击破アルコ，这家伙所搭乘的ミロンガHP也就不过只有40000而已，不出问题，我方行动的第2回合就能将其击破……

●将ミザル击破后，敌方增援部队登场。同时アクセル与アルフィミィ两人再次赶来支援我方，还有，シュウ也前来凑热闹……

●地图两侧可以分别交给アクセル、アルフィミィ与シュウ。我方大部队集中对付中间部分的敌机。

●将ティス或是ラリアー的HP降低到40%以下后，发生剧情事件，デュミナス将ティス与ラリアー吸收……（可怜的ティス……）看完剧情，轻松灭掉了デュミナス后，再次发生剧情事件，半死的デュミナス终于召唤出自己的主人ダークブレイン，但ダークブレイン出现后一击就将其彻底秒掉了……（デュミナス到死都不知道自己是为什么被ダークブレイン制造出来的……）在デュミナス完全变成了空气后，ダークブレイン才讲出了真相……

敌方初期配置								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
グラシャラボラス	ミザル	38	161500	9（5）	26	12000	1	Z・O・アーマー
ミロンガ	アルコ	38	40000	8（5）	16	6600	1	ハイパージャマー
バルトール	自动回路	38	7700	4（8）	3	1500	23	射程↑
敌方增援机体								
机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
テュガテール	ティス	38	130000	7（4）	16	12000	1	T－LINKセンサー
ヒュポクリシス	ラリアー	38	150000	6（4）	18	13000	1	T－LINKセンサー
フラットフイッシュ	???	38	29000	8（4）	4	4100	3	–
ダットボール	???	38	5100	5（4）	1	1000	12	–
量产型ウェンディゴ	自动回路	38	17000	7（7）	10	5000	5	–
デュミナス・トリトン	デュミナス	38	370000	12（12）	50	50000	1	–攻略要点

MISSION 35 『ザ・グレイトバトル』

胜利条件：击破ダークブレイン
败北条件：我方母舰被击破

熟练度获得条件：全灭ダークブレイン以外的敌方机体

我方初期配置：エクサランス・ライトニング（ラウル）、Gコンパチカイザー（コウタ）、エレオス（デスピニス）、ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、任选18机

●从本话起，アクセル、アルフィミィ（シュウ实在是不能算加入……）终于正式加入我方了（虽然只能再用2话……）。还有剩下的那一个小罗丽デスピニス也在开始的剧情后加入。另外，从本话开始R系的ラージ、ミズホ也会搭乘到ラウル的专用机中。（3人份的精神力～）

●本话中的熟练度取得条件可以说是游戏中最难的了。6只ソーディアンズ・ガード的HP累计起来超过了100万……在此时需要使用与以往完全不同的战斗方法……注意不要让ソーディアンズ・ガード并排在一起，否则会加大战斗时的难度。在经过10个回合左右的持久战后，基本就可以将熟练度入手了……不过此时我方也已经是元气大伤了……由于ダークブレイン不会主动移动，所以建议在此时利用5个回合左右的时间来修整一下，等到我方机体的HP、EN以及机师的SP都恢复的差不多了，再向ダークブレイン发起集中攻击……

●将ダークブレイン击破后，发生剧情事件，ダークブレイン变为最终形态。需要注意的是，这次不会再像对付修罗王时一样，全员回复SP了……咬紧牙关挺过去吧（个人认为也不是很难，只要别急于求成即可……）



敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ダークブレイン	ダークブレイン	42	380000	12（－）	55	40000	1	－
ソーディアンズ・ガード	自动回路	39	220000	11（5）	45	19000	6	－
ダークブレイン（最终形态）	ダークブレイン	45	580000	14（－）	65	60000	1	－

MISSION end 最终话『ラグナロク』

胜利条件：击破ネオ・グランゾン
败北条件：我方母舰被击破

熟练度获得条件：无

我方初期配置：サイバスター（マサキ）、ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、选击19机

攻略要点

●终于到了最期待的最终话，白河愁这家伙终于与我方翻脸了……本话中虽然没有熟练度，但是要想直接攻击真・古兰森是不现实的……（不相信的，试试便知……）ヴァルシオン改的能力比起前话的ソーディアンズ・ガード还是要弱一些的，打法方面完全一样，可以参考前文。

●友情提示，在本话出击前不要忘了将资金全部使完，还有不用的强化零件也卖掉换钱吧……另外，想要完美的结束最终话的人，一定不要忘记强化一下赛巴斯塔……

●当7只ヴァルシオン改全部被清除掉以后，发生剧情事件，新・古兰森的最终兵器“缩退炮”封印解除。并且白河愁还会挂上必中、闪めき、铁壁等精神指令。此时建议全员不要进入真・古兰森地图兵器的射程范围之内（1～5格），只派一人挂上精神指令不屈后在其射程内待机即可，在下一个回合再集中发动攻击……普通难度下的真・古兰森整体实力不算高，一回合以内将其灭掉也是很正常的。最后提示一点，善用ラウル、アクセル这两人的支援攻击会使战斗变得轻松不少……

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ネオ・グランゾン	シュウ	48	390000	10（5）	70	65535	1	－
ヴァルシオン改	自动回路	40	136000	8（1）	12	8000	7	－

在本次攻略的最后简单说一下《机战OG外传》中附赠的小游戏“卡牌战斗”。以掷骰子的形式使用原作中机体的卡牌进行对战，并且可以使用援助攻击、精神力与强化零件来辅助战斗。在掷出相同数字的点数后还可以使用必杀攻击（有战斗动画的）。根据战斗的评价会奖励玩家相应的点数，之后使用对战胜利得到的奖励点数来购买新的卡牌。

不过，卡牌战斗这个模式也有着极大的“人品因素”，在对战时速度、攻击力等数值主要都是靠掷骰子来决定的，也就是说不确定性极强，尤其是在关键时刻总是出现意外的失误，实在是让人有些想砸机器的冲动……战斗时是这样，买卡片时也还是随机抽选，最要命的是在交完钱（点数）后系统会自动保存，让你的S/L彻底无效……

没有游戏的生活无趣味
只有游戏的生活更无趣

健康不仅是革命的本钱，也是挣钱的本钱，更是享受的本钱。如果没有健康，根本没有赚钱的机会；如果没有健康，永远无法随心所欲；如果没有健康，有再多的钱都不能尽情享受！2007年过去了，这一年来收获颇丰，但最大的收获还是对健康更有了极为深刻的认识。2006年年底，外祖母因为脑溢血住院，随后失去了正常说话的能力，终日只能在病榻上休养，一年来虽然病情逐渐好转，但却失去了正常人拥有的一切。每次在病榻前看望她老人家时，心中总是极为伤感。如果老人家能生活自理，像以前那样做自己想做的事，那该有多好！2007年中，外祖父突然因病逝世，全家人都不敢把这个消息告诉外祖母。外祖父已经老年痴呆多年，虽然他已经不认识大部分家人，但全家人还是希望他能长命百岁。这次走得如此突然，完全打乱了全家的正常生活。与完全不能自理的外祖母相比，外祖父不需再忍受病痛的折磨，不再被病榻束缚，没有遭受什么痛苦便悄然离去或许也是一种幸福。两位老人家的遭遇使我深刻地认识到了健康的重要，可惜的是只是在思想上有了认识，实际行动却总也不能思想同步。经常幻想着自己每日坚持健身，每天在规定时间享受午餐，戒掉不良的吸烟嗜好和饮食习惯，但却永远不能兑现。在实际生活中，依然是吃饭睡觉没准点儿，体育运动从不沾，长此以往我的晚年恐怕会极为凄惨。有钱的话，可能会是躺在轮椅上雇人打游戏，自己动动嘴巴即可，不过没有健康又有什么资本赚钱呢，有点儿钱还不够交医药费呢！虽然这与工作性质有一定的关系，但自己也负有不可推卸的责任，希望在新一年里，我能让思想与现实同步，确实做到健康生活。



游戏市场异常火爆，任氏主机家用、便携双丰收，为厂商赚足了银子；PS3表现虽然不尽人意，但PSP却表现出色，为老索挣回了不少面子；XB360虽因三红问题让玩家郁闷之至，但依然前景无限。无数的游戏大作更是为玩家提供了无数选择，作为一名战略游戏饭，本人从2007年初的《召唤之夜4》、《三国志大战DS》到年中的《伪之轮舞曲》、《圣剑传说》，再到年底的《远古封印之炎》、《混沌世纪》、《鬼魂基因》，着实是过足了战略游戏瘾。可惜个人认为，现在游戏的素质普遍下降，大量垃圾游戏纯粹就是在浪费玩家的游戏时间，不少号称大作神作的作品也只是保持中上水平，连本人最喜爱的战略游戏也是如此，这并不是说现在的游戏都很差，而是缺乏真正的精品，缺乏那些让玩家一玩便爱不释手，真正能彻底被游戏征服的作品。整年下来玩了上百款游戏，其中真正能让我眼前一亮的作品寥寥无几，在游戏上市前颇为期待的《远古封印之炎》和《最终幻想战略版》更是让我失望之极。也许是玩得游戏太多，会对游戏要求过于苛刻；也许是时间太紧，不能拿出几百个小时研究每款游戏。但更有可能的却是，游戏制作的时间大幅缩短，不少厂商并没有把足够的精力投入到作品中，名厂商依靠自己的名气及宣传不断推出各种复刻作品，小厂商则依靠畅销主机的独特游戏方式，本着能赚点钱完事的制作理念敷衍了事。以前最喜爱的两大战略游戏厂商光荣和IF的表现让我伤心，前者似乎已经忘记了自己的强项，把全部心思都放在了无双系列上，压根就没推出什么像样儿的战略游戏，三国无双5也表现平平；后者则继续吃老本儿，不断推出一些系统古怪素质一般的鬼魂系列作品，《鬼魂基因》最为典型，上百种职业，研究、合成系统复杂，但缺乏在细节处的调整，使不少玩家上手半小时便立刻放弃……以前一直非常鄙视小沛、猴子等金手指达人，认为只要把游戏改了，哪怕只是改了金钱，都是对游戏的侮辱，根本不能彻底感受到整个游戏的魅力和精彩，但现在我却觉得他们是对的，因为有些游戏中的无聊收集要素根本就是在扼杀时间，不改才是对不起自己。不过仔细一想，其实敷衍制作并没什么大不了的，只要厂商能赚钱能发展，有玩家能得到享受，那就无可厚非，更何况还有《伪之轮舞曲》等名不见经传的小作品却为我带来了意想不到的惊喜。而且，如果公司和读者能容忍我在工作中敷衍，那我也很可能成为敷衍达人，至少可以战国一期四十人，手札完全抄古诗……

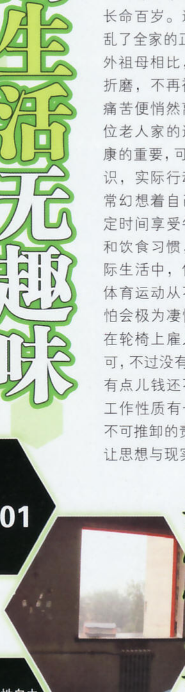
做战国栏目已经有两年了，前几天整理一下发现竟已写完了四十多位战国英杰，平时每月一期在不经意间已经积攒出了八万来字的战国专题，实在是颇有成就感。不过转念一想，上千位战国人物我才重点介绍了四十来人，还差得很远呢，等把全部战国人物介绍完毕之日才是应该得意自豪之时。为了完成自己的理想，新一年里继续重点介绍那些玩家不熟悉的战国豪杰。

在手札中扯了很久的装修终于结束了，以后读者再也不会在我的手札里看到我发牢骚了。由于装修麻烦痛苦，全家意见分歧，再加上装修公司普遍敷衍，导致本人着实地郁闷了很久，现在终于大功告成，装修好的房子也确实比以前漂亮不少。可惜我的父母却不愿让我去住，因为他们觉得，只要我搬回去住，顶多两周家里又会乱得没样儿。其实起床不叠被、吃完饭不刷碗又有什么的，早上叠了被晚上还要盖，白天又没人来看纯粹是浪费精力，吃完饭不刷碗又不是一直不刷，积攒多了一次全刷干净不也挺好？我就不信跟我一个岁数的男人，各个都会干家务，更不相信历史上的伟人们都是自己做饭刷碗洗衣服！不过却不能跟父母据理力争，因为他们压根儿就不搭理我，直接把钥匙没收，说什么都没用！代沟果然可怕！

雪飞专栏

Vol.001

随心所欲无拘无束，
笑骂由人洒脱做人，
学习工作娱乐全不耽误，
开心快乐每一天！



雪飞，北京人，生性自由散漫，说话一般不加任何思考。除了对工作认真外，似乎对任何事都没有正型。擅长战略游戏，经常会对一些不合大众口味的游戏痴迷。





自在惯了经常惹祸，更善于没事儿找事儿。经常向周围的人发动各种攻击，实在无聊时甚至会骂自己几句。



□文/WiiBBS.com 哪吒的青春

チョコボの不思議なダンジョン 時忘れの迷宮™

Wii	本刊译名：陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫			CERO A
	SQUARE・ENIX	6800日元	2007年12月13日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	3格

Story

这是一个名为“忘时街”的神秘小镇
每当钟楼上的大钟响起，人们就会失去自己的记忆
人们相信，只有这样才能获得幸福
但是，并不是所有人都赞同这种古怪的信条
发出疑问的人开始行动，寻找解除“忘却”的方法
一天，神秘的旅行者拜访了这里
在奇妙的邂逅中，命运的齿轮开始旋转……



拉法艾尔 Raffaello

希德 Cid

序章 砂漠の塔

教学章。开始后陆行鸟身处迷宫0F，跟着シド往上走可捡到一个回复道具和两个装备道具，前行至地雷阵按－键可斜行通过，在尽头处消灭敌人后出现在1F。首先消灭两只蝙蝠，教学提示算好敌我距离占有优先攻击权才是获胜关键。然后再使用魔法技能消灭2F的大蝙蝠，最后在3F出口处结束本章。

第一章 忘却の街、予言の救世主

ゲイル市长の记忆

シド和陆行鸟莫名其妙地出现在一座城镇的街道中，该城镇的市长告诉大家这里就是传说中能够使任何记忆都突然消失的“忘却之街”。话音刚落，伴随着远处钟楼传来的钟声，シド突然忘记了自己从何而来，陆行鸟是为何物。居住在镇上的居民对此早已经习以为常了，他们告诉陆行鸟一行，唯有忘掉从前的一切才能快乐的生活。但是，众人却被一位名叫シロマ的少女强行带到了ステラ的牧场。



失去了记忆的シド躺在二楼的床上头痛欲裂，シロマ回到街上去寻找自己遗失的手杖。控制陆行鸟出门右行回到街上，在上方的喷泉处（地图上有红勾标注）找到シロマ。此时从天而降一个包裹着人类婴儿的大圆蛋，市长隐约回忆起自己曾做过的梦中有一个名为“ラファエロ”的救世主就是这样降生的。伴随着再一次响起的钟声，市长头上出现了此次回忆的入口，婴儿ラファエロ进入回忆中。控制陆行鸟调查蛋壳会发现“追忆のブローチ”，然后与市长对话按住1键不松就可进入记忆的漩涡。



迷宫共5层。BOSS在第4层，两回合行动一次。玩家可攻击一下移动一下无伤消灭，也可连放三个技能强行速战解决。获胜后在第5层获得“ゲイルの记忆”。

シドの记忆

回到牧场，一个自称是ダンジョンヒーローX的蒙面莫古出现，它会给陆行鸟“カードケス”后消失。往上走在门前的信箱处可收到署名为ロマンチックレターX寄来的信（将信中黄色的字句告知牧场左方サイロ内的莫古可获得陆行鸟卡片）。回到家中发现シド的头上也出现了记忆漩涡，按住1键不松手即可进入。

迷宫共9层。敌人的实力都有显著的上升，建议多使用技能进行战斗。多消灭敌人升到5级左右再去挑战8层的BOSS。BOSS会催眠技能和两格的远距离攻击，战斗时注意在HP还剩20点时进行补充。获胜后在第9层获得“シドの记忆”。

进入记忆中的迷宫

第二章 黑き杀意の炎

フレイアの记忆

离开牧场来到街上，此时喷泉右侧的区域可以通行了。过桥与一名叫フレイア的红发女子对话，



正当她想告诉陆行鸟一些事情的时候却突然失忆了。失踪的ラファエロ此时却出现进入了フレイア的记忆漩涡中，陆行鸟也只好跟着进去。

迷宫共9层。到5F后陆行鸟的视野范围会缩小。敌人会有扔炸弹进行远程攻击的，还会有自爆和吸取HP为自己回复的。8层的BOSS是个骷髅剑士，攻击弱但防御高，会使用毒魔法和减速魔法。将补充HP的道具"ポーション"扔向BOSS进行攻击会收到奇效。获胜后在9F获得"ナイトの记忆"和"フレイアの记忆"。

ローチェの记忆

与フレイア对话，她会拜托陆行鸟把花送给地图东南教堂里的神父。来到教堂将花交与神父，他对陆行鸟帮助众人寻找失落的回忆的行为表示赞赏。伴随着失忆的钟声，神父的头上也出现了记忆的漩涡。



迷宫共6层，并且属于受限制迷宫。在迷宫中如踏上白色传输阵可将陆行鸟传送至道具莫古处购买装备和道具。玩家进入之前无法携带任何道具，迷宫中无地图显示且一直处于暗黑状态，可视范围极小。同时，陆行鸟降为1级且消灭敌人后无经验值获得。幸好迷宫中敌人的实力也很弱，不要恋战，寻找每一层的楼梯才是关键。迷宫中途捡到的装备应当即时装备上，与5F的BOSS战斗时连续使用技能魔法就能轻松获胜。获胜后在6F获得"白魔道士の记忆"和"ローチェの记忆"。

完成此受限制迷宫以后在各迷宫入口附近的水晶处就可进行转职了，在教堂右侧的水晶处还可对职业情况进行查询浏览。

炎の守护者

从教堂出来，刚一过桥就看到シド面朝大海立



志要在此找到有关飞空艇的线索。回锻造屋门前和シロマ对话，ラファエロ会将山洞迷宫的入口打开。如果进入了先前的受限制迷宫的话，记得要回仓库将道具取出装备好再进入。

迷宫共20层。在入口处可进行转职。行至4F时视野会减弱，8F会出现攻击后只会少1点HP的敌人，所幸其一共只有3点HP。到达10F可获得"黑魔道士の记忆"，然后在门前会被自动弹出迷宫。



原来是フレイア回忆起了自己的身世。她原来是名火神官，而世界则被光、暗、水、火四种水晶守护着，现在街上4名被选出来的水晶神官由于失忆忘记了自己的职责。フレイア随后将"火のアミュレット"交与陆行鸟以便开启10F的大门。

玩家此时可去锻冶屋进行装备合成或消印（在此处可遇见シド被告知已找到飞空艇的设计图），也可直接返回迷宫：在入口可转职为黑魔道士，利用右上的机械可直接到达10F。

正当玩家准备继续前行时，一黑魔道士出现警告陆行鸟现在的所为正在改变未来。



10F以后的敌人攻击都较强，玩家应算好距离使用黑魔法进行远距离攻击，冰魔法对此区域的敌人有奇效。一些楼层的中部会有大量道具，但是如若贸然闯进会陷入敌人的包围。19F可获得增加SP上限的"炎のりんご"。20F的BOSS"フェニックス"是只火凤凰，不仅会召唤杂兵，并且会在远距离使用大范围火系魔法，另外还会回复HP。如果对付BOSS时级别较低可提前准备大量回复HP和SP的道具备用，黑魔道士的冰魔法对其有奇效，可善加利用。

注意，如果在迷宫中踏上白色传输阵也有可能被传送至隐藏BOSS战中。其中有一种身形极小移动奇快的BOSS，通过地图可查看其位置，玩家每次只可攻击其1点HP，但是一旦将其消灭可获得1000经验值并直升职业5级。战斗时将BOSS逼入黑魔法攻击范围即可。通过隐藏BOSS战后再去挑战20F的火凤凰就非常容易了。

获胜后在迷宫深处的水晶上发现一个巨大的圆蛋，ラファエロ破壳而出成长为儿童状态。

第三章 水に映る月

メーアの记忆

ラファエロ吃完饼干就跑出去玩了，跟着来到广场喷泉处，却发现流出的是被污染过的黑水。这有可能是水之神官失去了守护力量才造成的后果，大家于是分头寻找神官。返回牧场家中从ステラ处获得刚烤好的饼干，将之拿去送给街上ダードラー的



店的女孩，感谢她们一直以来的照顾。伴随着响起的失忆钟声，正要对陆行鸟讲述自己身世的メーア失去了记忆，于是玩家按1键进入她的记忆漩涡。

迷宫共10层，视野很弱，敌人攻击力强，并且骷髅剑士的魔法可降低陆行鸟的敏捷。建议转职为白魔道士，远距离攻击使用ディア光魔法进攻，还可随时用回复魔法补充HP。BOSS在9F，先使用减速魔法降低其敏捷减少回合次数，然后扔道具使其中毒，剩下的注意补充HP就比较好打了。获胜后在10F获得"龙骑士の记忆"和"メーアの记忆"。

水の守护者

恢复了记忆的メーア被ラファエロ告知了自己的水神官身份，由于她的苏醒，广场上的喷泉也恢复了正常。控制陆行鸟继续向城镇左上方新开放的区域前进，进入在上方的レピア岬，ラファエロ会在此召唤出リヴァイアサン神殿。

迷宫共30层。建议转职为黑魔道士，甲壳类敌人可用雷魔法消灭，小死神魔防较高可催眠后绕行尽量不打。到达6F后视野会减弱，行至11F后可退出迷宫进行休整，再进入迷宫时可从右上方的传送点直接传送



11F。到达20F在"炎の守护者"迷宫中对玩家发出警告的神秘黑魔道士会再次出现，她会召唤出4个エレメンタル。虽然每个HP只有4点，但是陆行鸟每次的攻击只能伤害其1点。所以战斗的关键首先要在最短时间内移动到石墙处以免被敌人包围，然后加物理防御或者提高自己的敏捷再逐个击破。获胜后获得"学者の记忆"。

继续前行，建议转职为白魔道士利用光魔法对付接下来的敌人，到达29F会获得提高SP上限的果实，然后进入30F挑战BOSS。BOSS是只海龙，最强技是全屏海啸，其次还可将玩家卷至其攻击范围。建议转职



为黑魔道士使用雷魔法进攻，由于敏捷占优，玩家行动两回合后BOSS才能行动一回合，要充分利用这点安排进攻战术。如果有ポイズンの本一定要使用让BOSS中毒每回合自动减HP，另外如果发现BOSS开始蓄力准备发动海啸可紧接着使用催眠魔法令其沉睡，如不成功还可使用为自己加魔防的技能或道具以便将伤害减至最小。

获胜后获得召唤石，ラファエロ则成长为少年状态。

第四章 光を求めて……

シロマの恶梦

察觉到自己身体发生的变化，ラファエロ感到一

查明人们内心深处的秘密!!

种说不出的恐惧，他觉得再这样下去终究会伤害到大家，于是离家出走。シロマ见状立即追了出去，但是突然而来钟声使她头痛欲裂，大家手忙脚乱地将シロマ安放在床上休息，此时记忆的漩涡也随之出现。



迷宫一共有8层。敌人的敏捷非常高，大多都是两次攻击才轮到玩家行动。BOSS是名铠甲武士，位于在7F，只会物理攻击且物理防御奇高。建议使用加自己物理防御的技能或道具，然后使用魔法进攻会收到奇效。获胜后获得在8F得到“シロマの记忆（恶梦）”。

アムーリ???の记忆

时间已到了早晨，但太阳仍未出来，这种现象是由于作为光之神官的シロマ丧失了守护力量造成的。前去街道右上方的锻炼屋，在屋外发现シド，与其对话被告知飞空艇只差动力装置“大いなる力”就制造完毕了。正说到这里一只黑色陆行鸟找到玩家让其跟随自己去看看发生在イルマ身上的变化。来到广场左上的アムーリ的家，对话完毕后可进入她的记忆漩涡。

迷宫共10层。敌人方面只需注意トンヘリ，两回合行动一次但一次攻击伤害一半的HP值。9F的BOSS螃蟹有600点HP，建议使用魔法书封住其移动或者使其混乱、中毒再远距离使用雷魔法。获胜后获得“アムーリの记忆”。

シロマの思い出

返回牧场，再次与病床上的シロマ对话，进入新的记忆漩涡。

迷宫共10层。敌人的物理防御和魔法防御都较高，可使用白魔道士的光魔法消灭。BOSS在9F，是条有500点HP的毒蛇，会使用混乱技能。建议给自己加物理防御和魔法防御后直接用物理攻击硬拼，期间注意补充HP即可。获胜后在10F获得“シロマの记忆（时忘れの钟）”。

光の守护者

シロマ恢复了光之神官的力量，在房屋外她原来的那根手杖也觉醒成为了时忘之杖。来到街上广场，时忘之杖变为了钟楼的秒针，开启了“光の守护者”迷宫。

迷宫共40层。由于视野开阔，玩家可少走不少冤枉路。到达30F之前曾出现的那个黑魔道士将与陆行鸟决斗，他的进攻依赖于大范围的黑魔法，如果玩家有足够的魔防道具和技能就可放手进攻。建议转职为白魔道士用光属性魔法进攻会有奇效。黑魔道士第一次被消灭的是影子，之后还会有本体出现战斗，但打法都差不多。获胜后获得“暗黑骑士の记忆”。到达39F可获得增加SP值上限的“光のりんご”。

40F和守护着记忆封印的アレクサンダ－进行BOSS战。BOSS属性为光，建议转职为暗黑骑士用暗黑剑进攻。旁边的两个小机械直接催眠不用理会，因为消灭后还会重生。BOSS的圣光弹攻击范围和威力都很大，建议将HP保持在200以上以防不测。



胜利后ラファエロ成长为天使，街上的人们则全部恢复了记忆。

第五章 天空の暗、地上の光

暗の守护者

到此时一切谜团都水落石出，ラファエロ原来是由人们内心中的恐惧、悲伤、憎恨和愤怒化身出的破坏神，以前被火、水、光三位神官联合封印，代价就是抹去大家关于从前的种种回忆。而在光の守护者迷宫阻止玩家的就是光之神官シロマ消失已久的姐姐——暗之神官クロマ。为了阻止复活的破坏神，クロマ被吸收进剑里，陆行鸟为了消除大家的误会决定再去阻止破坏神的阴谋。



先去ゲイル市长家询问有关ラファエロ和浮游城的情况，获得飞空艇的动力之源“大いなる力”，然后将シド一脚踢进海里踏上了独自冒险的最后征程。

迷宫共50层。敌人全部是暗属性，视野狭小，使用白魔道士的光属性魔法会非常有效。20F、30F、40F分别会有火、冰、雷3个召唤兽把守，玩家可打也可行至出口逃出。到达49F获得“暗のりんご”，SP上限终于加满。到达50F见到ラファエロ，开战后玩家却无法伤害到的ラファエロ。陆行鸟阵亡。不过，街上的人们汇聚起了自己的力量，通过祈祷使陆行鸟得以复活。

与最终BOSS破坏神的战斗终于开始。地图中央的发光点可以将SP全部补满。玩家要以点为中心，使用白魔道士LV7的ホーリー一次可攻击400到500点HP。BOSS经常暴走瞬移，玩家不必理会，当发光点BOSS遮蔽效果后可利用此时机加物防、魔防和将HP保持在200点以上。偶尔BOSS还会被觉醒的ラファエロ控制停住3回合，一定要善加利用啊。

获胜后破坏神化为灰烬，浮游城坍塌，陆行鸟乘飞空艇返回地面。阵亡的暗之神官クロマ复活，ラファエロ重变回少年状态并决定告别大家去世界各地旅行，补偿自己曾经犯下的罪孽。陆行鸟的新旅程，即将再度开始了。

迷宫中资料大量放出，详细解读游戏的关键情报。

迷宫介绍

ゲイル市长	
进入条件	第一章流程必须
层数	5F
限制条件	无
敌人分布	
1F	バット・S、フローター・S、トード
2F	バット・S、フローター・S、トード
3F	バット・S、フローター・S、トード
道具分布	锈びたツメ、皮のクラ、スリプル、ポーション、エーテル

シド	
进入条件	第一章流程必须
层数	9F
限制条件	无
敌人分布	
1F	ブラッディバット、ゴースト・S
3F	ブラッディバット、タートル・S
4F	ブラッディバット、フライングアイ
5F	ブラッディバット、フライングアイ、タートル・S
6F	ブラッディバット、フライングアイ、タートル?S
道具分布	锈びたツメ、皮のツメ、锈びたクラ、皮のクラ、宝石の首轮、デスペルの本、ギサールの野菜、エーテル、ポーション、テレポの羽

フレイア	
进入条件	第二章流程必须
层数	9F
限制条件	无
敌人分布	
8F	BOSSブラッディボーン

ローチェ	
进入条件	第二章流程必须
层数	6F
限制条件	Lv1
敌人分布	
5F	BOSSポイズントード

フローラ	
进入条件	第二章完成フレイアの记忆后出现
层数	6F
限制条件	Lv1、敌我HP皆为1
	敌人分布
1F	アイスプリ、ン リザード、ゴースト
2F	アイスプリ、ン リザード、ゴースト
3F	アイスプリ、ン リザード、クアール
4F	リザード ク、アール、デーモン
5F	クアール、デーモン、冰龙
道具分布	鉴定めがね、学者のめがね、フエニックスの尾、睡眠药、エーテル、小恶魔の秘药、スロウの药、スリプルの本、ギザール、クサール、ネバール、ダマール、ネ ムール、ヤセール

マリス	
进入条件	第二章完成フレイアの记忆后出现
层数	4F
限制条件	Lv12
敌人分布	
1F	レッドマシュマロ
2F	レッドマシュマロ、マンドラレッド、デスナイト、ヴァルチャー
3F	レッドマシュマロ、マンドラレッド、デスナイト、ヴァルチャー、F（ファイア）エレメンタル、火龙
道具分布	ポーション、エーテル

メディット	
进入条件	第二章完成フレイアの记忆后出现
层数	5F
限制条件	Lv10
道具分布	ポーション、エーテル、毒药、ダメージ药

メーア	
进入条件	第三章流程必须
层数	10F
限制条件	无
敌人分布	
9F	BOSSサハギン

ハリー	
进入条件	第三章出现
层数	10F
限制条件	Lv30
敌人分布	
1F	タートル、レッドシザー
2F	タートル、レッドシザー、マンドラ
3F	タートル、レッドシザー、マンドラ
4F	マンドラダーク、デザートサハギン
6F	マンドラダーク
7F	デザートサハギン、プリンプリンセス
8F	デザートサハギン、プリンプリンセス、バジリスク
9F	デザートサハギン、プリンプリンセス、バジリスク
道具分布	鉴定めがね、学者のめがね、ポーション、ハイポーション、ハイエーテル、どくけし、スロウの药、ヘイストの药、暗暗の药、忘れんぼうの药、ファイアの 本、ブリザドの本、サンダーの本、ディアの本、ドレインの本、サイレスの本、コンフュの本、ドンムブの本、スロウの本、プロテスの本、ライブラの本

ステラ	
进入条件	第三章送完饼干后与ステラ对话出现
层数	5F
限制条件	Lv1
敌人分布	
1F	ゴブリン、ゴブリン・S
2F	ゴブリン、ゴブリン・S、ゴブリンガードゴ
3F	ブリン・S、レッドキャップ
4F	ゴブリン、ゴブリン・S、ゴブリンガード、レッドキャップ、ゴブリンプリンス
道具分布	ポーション、エーテル、スロウの药、ヘイストの药

シャルロット	
进入条件	第三章完成ハリーの记忆后出现
层数	6F
限制条件	Lv1、敌我HP皆为1
敌人分布	
1F	ゴースト、クアール・S、シザー・S、サボテンダー・S
3F	クアール
1～3F	アイスプリン
1～4F	リザード
道具分布	鉴定めがね、学者のめがね、フエニックスの尾、エーテル、睡眠药、恶魔の秘药、スリプルの本、ダマール、ヤセール

シロマ1回目	
进入条件	第四章流程必须
层数	8F
限制条件	无
敌人分布	
1～3F	クアール・S、リザード・S
4～6F	クアール・S、ラミア・S
7F	BOSS铁巨人・S
道具分布	珊瑚のツメ、宝のツメ、フローターキラー、珊瑚のクラ、未熟のクラ、钢のクラ、毒よけのクラ、轻いクラ、韦驮の首轮、回复の首轮、ファイアの本、ブリザドの本、サンダーの本、コンフュの本、プロテスの本、ドンムブの本、サイトロの本、スリプルの本、ブラインの本、ライブラの本、ポイズンの本、ハイポーション、フエニックスの尾、鉴定めがね

アムーリ	
进入条件	第四章流程必须
层数	10F
限制条件	无
敌人分布	
アダマンタイマイ、ヴァルチャー・S、トンベリ・S、スペクター	
道具分布	宝、金、ミスリル、珊瑚、ギル、アンデットキラー、贫しい、フローターキラー、眠りよけ、ミスリル、毒よけ、金、珊瑚、轻い、未熟、远投、冷静、疲劳、眠らず、ハラへリ、まもり、回避、おしゃべり、暗暗、サンダー、プロテス、サイレス、ブライン、スロウ、サイトロ、シエル、ドンムブ、コンフュ、ハイポーション、エクスポーション、エーテル、ハイエーテル、忘れんぼうの药、爆炎药、小恶魔の秘药、ギサール、大ギサール、フトール、クサール、ギサール、大ギサール、フトール、クサール

全职业升级

すっぴん			
能力平均，无明显的优缺点。每走16步减少1%的满腹度，每走50步回复1格SP。			
技能名	消耗SP	习得Lv	效果
チョコボキック	1	1	给正面1格范围内的1个敌人小伤害
チョコボドロップ	2	2	给半径1格范围内的全部敌人小伤害
チョコボキック改	2	3	给正面1格范围内的1个敌人中伤害并击退一格
穴掘り	2	4	在一个楼层可以掘出一个道具
チョコメット	3	5	给正面第3格邻接范围内的全部敌人小伤害
チョコダッシュ	4	6	一定时间内加速状态
チョコボキック零式	4	7	给正面1格范围内的1个敌人大伤害并击退一格同时附加混乱状态
チョコボックル	7	8	给周围3格范围内的全部敌人无属性攻击
？？？？	3	8	给正面3格范围内的一个敌人固定伤害（伤害值=陆行鸟最大HP减去当前HP）

ナイト			
HP、防御和魔法防御都很高，直接攻击伤害大。缺点是满腹度减少快，SP回复也较慢。			
技能名	消耗SP	习得Lv	效果
パワ－スラッシュ	1	1	给正面1格范围的1个敌人小伤害并击退一格
サ－クルブレ－ド	2	2	给邻接范围内全部的敌人小伤害
ディレイバスタ－	3	3	给正面1格范围内的1个敌人小伤害并附带减速和暂停效果
イ－ジスの盾	2	4	一定时间内加强物防状态
エクスカリバ－	3	5	给正面邻接3格范围内的全部敌人光属性中伤害
クライムハザ－ド	3	6	给邻接十字范围内的全部敌人中伤害并击退一格
ラグナロク	3	7	给邻接范围内的全部敌人中伤害
オイツオブラウンド	4	8	给邻接范围内的全部敌人大伤害并击退一格同时附加减速效果

シーフ			
攻防都较低，但回避率最高的职业。优点在于能够使用技能看到楼层的全部情况并在游戏后期从敌人处偷取到十分珍贵的道具。			
技能名	消耗SP	习得Lv	效果
めすむ	1	1	偷取正面1格范围内敌人的道具ブラ
インニ－ドル	1	1	给正面3格范围内的1个敌人小伤害并附加暗黑状态
しのびあし	2	2	在该层移动时不会吵醒敌人
ポイズンニ－ドル	1	2	给正面3格范围内的1个敌人小伤害并附加毒状态
警戒	3	3	显示该层全部敌人、陷阱、道具的位置
ぶんどる	3	4	攻击正面1格范围内敌人的同时偷取道具并击退一格
ギルをめすむ	2	5	偷取正面1格范围内敌人的金钱
トレジャ－ハント	3	6	提高敌人掉落道具的几率
とんずら	2	7	随机移动到该层的某个地点
ちょこまかうごく	3	8	一定时间内加速状态

白魔道士			
魔法防御最高的职业，擅长使用回复和辅助系魔法作战。			
技能名	消耗SP	习得Lv	效果
ケアル	1	1	HP小回复
プロテス	1	2	一定时间内加强物防状态
シエル	1	2	一定时间内加强魔防状态
エスケプ	2	3	随机移动到该层的一个房间
デイア	2	3	给正面3格范围内的1个敌人光属性中伤害魔法
ケアルラ	2	4	HP中回复
スロウ	3	4	给正面3格范围内的1个敌人减速状态
エスナ	1	5	治疗全部异常状态
マバリア	3	5	一定时间内魔法伤害无效状态
デスペル	3	6	解除装备和道具的诅咒状态
チャ－ジ	1	6	运气好的话回复2格SP
ケアルガ	3	7	完全回复HP并治疗所有异常状态
ホ－リ－	3	7	给正面3格范围内的1个敌人光属性大伤害魔法
テレポ	3	8	从迷宫中脱出
リレイズ	5	8	战斗不能时复活一次

学者			
平均能力较低的职业，优点在于SP回复的快，擅长使用辅助技能。			
技能名	消耗SP	习得Lv	效果
みやぶる	1	1	调查正面3格范围内1个敌人的资料
鉴定	3	2	鉴定身上所有未鉴定的道具
探索	3	3	显示该层全部敌人、陷阱、道具的位置
ホワイトウインド	3	4	回复满腹和HP
万能药	2	5	回复全部异常状态
药の知识	2	6	在该层使用药物效果加倍
本の知识	2	7	在该层使用书本效果加倍
本のちから	1	8	随机使用某种书本的效果

黑魔道士			
擅长使用进攻系魔法，特别是在学会大范围技能以后，缺点是缺少回复技能，属于大器晚成型职业。			
技能名	消耗SP	习得Lv	效果
ファイア	1	1	给正面3格范围内的1个敌人火属性小伤害魔法
ブリザド	1	1	给正面3格范围内的1个敌人冰属性小伤害魔法
サンター	1	1	给正面3格范围内的1个敌人雷属性小伤害魔法
スリプル	1	2	给正面3格范围内的1个敌人睡眠状态
クエイク	3	3	给周围3格范围内的全部敌人地震攻击并附加暂停效果
ドレイン	3	4	吸取正面3格范围内的1个敌人的HP，效果中等
マバリア	3	4	一定时间内魔法伤害无效状态
ファイガ	4	5	给周围3格范围内的全部敌人火属性大伤害魔法
ブリザガ	4	5	给周围3格范围内的全部敌人冰属性大伤害魔法
サンタガ	4	5	给周围3格范围内的全部敌人雷属性大伤害魔法
チャージ	1	6	运气好的话回复2格SP
フレア	4	7	给正面3格范围内的1个敌人大伤害爆发攻击
メテオ	5	8	给周围3格范围内的全部敌人大伤害陨石攻击

踊り子			
凭借华丽的舞蹈夺取敌人魂魄的职业。			
技能名	消耗SP	习得Lv	效果
トウキック	1	1	给正面1格范围内的敌人小伤害并击退一格
ピルエット	2	2	给邻接范围内的全部敌人小伤害并击退一格
ヒップアタック	3	3	给正面1格范围内的敌人中伤害并击退一格
おやすみダンス	3	4	给邻接范围内的全部敌人睡眠效果
パドゥシヤ	3	4	在该层移动时不会吵醒敌人
剑の舞	3	5	给邻接3格范围内的全部敌人中伤害
チャ－ジ	1	6	运气好的话恢复2格SP
ファイナルダンス	4	7	HP大回复并治疗所有异常状态
クイックステップ	3	8	一定时间内加速状态
カオス	5	8	吸取周围3格范围内全部敌人的HP

忍者			
万能型职业，可远距离攻击。虽然SP自动回复较慢，但击倒敌人后能获得大量的SP值。			
技能名	消耗SP	习得Lv	效果
手里剑	1	1	给正面3格范围内的1个敌人小伤害
二刀流	2	2	一定时间内加速状态
火遁の术	2	3	给正面邻接3格范围内的全部敌人火属性小伤害
水遁の术	2	3	给正面邻接3格范围内的全部敌人水属性小伤害
雷迅の术	2	3	给正面邻接3格范围内的全部敌人雷属性小伤害
影缝い	2	4	给正面3格范围内的1个敌人禁止移动效果
烟玉	3	5	随机移动到该层的某个地点
脱出	3	6	从迷宫中脱出
风魔手里剑	3	7	给正面3格范围内的1个敌人大伤害并击退一格
暗杀	2	8	给正面1格范围内的敌人中伤害并附加暂停效果

龙骑士			
HP、攻击、防御都属于中上的职业，各项能力都比较平均。			
技能名	消耗SP	习得Lv	效果
ジャンプ	1	1	给正面2格范围内的1个敌人跳跃小攻击
フレイムランス	2	2	给正面2格范围内的敌人炎属性贯通攻击
アイスランス	2	3	给正面2格范围内的敌人冰属性贯通攻击
龙剑	3	4	给正面1格范围内的1个敌人小伤害并吸收HP
ハイジャンプ	2	5	给正面3格范围内的1个敌人跳跃中攻击
ドラゴンパワ－	2	6	一定时间内物攻上升状态
ホ－リ－ランス	3	7	给正面3个方向2格范围内的全部敌人光属性贯通攻击
グングニル	3	8	给正面6格范围内的全部敌人强力贯通攻击

暗黑骑士			
牺牲防御求得最高攻击的职业，擅长濒临绝地时在瞬间扭转战局。			
技能名	消耗SP	习得Lv	效果
暗黑	–	1	消费自身HP给正面1格范围的敌人小伤害
ダ－ク	1	2	给正面3格范围内的1个敌人暗属性小伤害魔法
盟约	2	3	一定时间攻击力两倍，防御力减半
ドレイン剑	2	4	吸取正面1格范围内敌人的HP
ダ－クブレイク	3	5	给正面邻接3格范围内的全部敌人中伤害并击退一格
ナイトメア	3	6	给邻接范围内的全部敌人睡眠效果
暗黑剑	3	7	消费自身HP给正面1格范围的敌人大伤害并击退一格

注：1、各职业的最高级别是8级。
2、必须完成“神父ローチェの记忆”才能进行转职。

全道具列表

药			
名称	买值	卖值	效果
ポーション	120	60	HP80回复
ハイポーション	300	150	HP150回复
エクスポーション	900	450	HP300回复
マキシポーション	–	750	HP500回复
エーテル	120	60	SP1格回复
ハイエーテル	300	150	SP2格回复
エーテルターボ	900	450	SP3格回复
エーテルドライ	–	750	SP4格回复
エリクサー	–	1050	HP和SP全回复
どくけし	?	60	毒回复
めぐすり	–	60	暗暗回复
やまびこ药	–	150	沉默回复
万能药	1200	600	全部异常状态回复
スロウの药	600	300	成为减速状态
ヘイストの药	–	300	成为加速状态
フトールの药	–	300	满腹度全满并加上限5%
ヤセールの药	–	300	满腹度全满并减上限10%
盐水	–	60	装　渲芨　瓷鹈毒
药	300	150	成为中毒状态
睡眠药	300	150	成为睡眠状态
ダメージ药	–	60	HP减半
爆发药	120	60	爆炸
暗暗の药	300	150	成为暗暗状态
サイレスの药	300	150	成为沉默状态
忘れんぼうの药	–	150	道具全变为未鉴定状态
小悪魔の秘药	–	150	SP减半
悪魔の秘药	–	300	SP降为0
魔神の秘药	–	700	SP降为0、HP降为1

野菜			
名称	买值	卖值	效果
ギサールの野菜	150	75	焊荀　50%并加上限2%
大ギサールの野菜	240	120	焊荀　00%回复
ダマールの野菜	?	60	焊荀然捶床12映聊　4
ヤセールの野菜	–	60	焊荀然捶床12跎舭　%
ネムールの野菜	–	60	焊荀然捶床12铀　嗤4
フトールの野菜	–	150	焊荀热　捶床12由舭　%
クサールの野菜	–	60	焊荀　0%回复并加中毒效果
ネバールの野菜	–	60	焊荀　0%回复并加减速效果

剩余转第五页

シロマ2回目	
进入条件	第四章流程必须
层数	10F
限制条件	无
敌人分布	
1～4F	モルボル・S、サボテンダー・S
5～8F	デーモン・S、铁巨人・S、ドラゴン・S
9F	BOSSラミア・S
道具分布	睡眠、怒り、ミスリル、ギル、幸福、圣なる、毒よけ、ミスリル、轻い、ハラヘリ、のろまよけ、回复、ファイア、サンダー、スロウ、ブライン、プロテス、ブリザド、スリプル、ドンムブ、ハイポーション、ヘイストの药、めぐすり、クサールの野菜、フトールの野菜、大ギサールの野菜、天使の衣、ワープの羽、テレポの羽

ダードラー	
进入条件	第四章出现
层数	4F
限制条件	Lv30
敌人分布	
1～2F	カレテンダー
3F	サボテキーラ
道具分布	ポーション

ロデイ	
进入条件	第四章出现
层数	4F
限制条件	Lv40
敌人分布	
1～2F	ゴースト?S、サハギン?S
3F	サハギンプリ、ンス?ラミア
道具分布	ハイポーション、ハイエーテル

クレア	
进入条件	完成ロデイの记忆后出现
层数	7F
限制条件	Lv40
敌人分布	
1～3F	クアール・S、シザー・S、サボテンダー・S
4F	クアール・S、サボテンダー・S、L・エレメンタル
5～6F	クアール・S、L・エレメンタル、ドラゴン・S
道具分布	ハイエーテル

ヴォルグ	
进入条件	完成アムーリ？？？の记忆后出现
层数	14F
限制条件	Lv60
敌人分布	
1F	クリプトンベリ
3F	ゲンブ
5F	バンデルクアール
7F	ダークバジリスク
9F	モルボルグレート
11F	リリス
13F	モロク
道具分布	ハイポーション

チョコボの思い出	
进入条件	二周目
地点	广场左上チョコボ公园的陆行鸟铜像处
层数	100F
限制条件	无
敌人分布	
01F～18F	シェイド系
19F	BOSSベヒーモス
20F～38F	炎の守护者の敌
39F	BOSSフェニックス
40F～58F	水の守护者の敌
59F	BOSSリヴァイアサン
60F～78F	光の守护者の敌
79F	BOSSアレクサンダー
80F～98F	暗の守护者の敌
99F	BOSSバハムート
注：所有敌人都经过大幅度强化。	
道具分布	
01F～19F	无商店存在
20F～39F	在商店购得クリスタルのツメ＆クラ
40F～59F	在商店购得オリハルコンのツメ＆クラ
60F～79F	在商店购得ダマスカスのツメ＆クラ
80F～99F	在商店购得王者のツメ＆クラ
80F以后	在路上捡得源氏のツメ＆クラ
87F以后	在路上捡得イルマのツメ＆ヴォルグのクラ
93F以后	在路上捡得アルテマWのツメ＆オメガのクラ
93F以后	从暗龙处偷得アルテマWのツメ
93F以后	从サタン处偷得アルテマWのツメ
93F以后	从リリス处偷得オメガのクラ
93F以后	从铁巨人处偷得オメガのクラ
93F以后	从サハギンゾンビ处偷得エクスポーション
93F以后	从ダークバジリスク处偷得エクスポーション
93F以后	从グヘイスアイス处偷得エーテルターボ
93F以后	从マジックポット处偷得エーテルターボ
93F以后	从スペクター处偷得クサールの野菜

クロマの未来	
进入条件	二周目
地点	去牧场小屋二楼和クロマ对话后出现
层数	5F
限制条件	Lv90、不准携带道具
敌人分布	
1~3F	クアール・S、ラミア・S、リザード・S
4F	S・クロマ
道具分布	マキシムポーション

ヒーローからの挑战状	
进入条件	二周目后在莫古处输入相应密码
ヒーローからの挑战状 1	やるなあんた
ヒーローからの挑战状 2	まけないぜ
ヒーローからの挑战状 3	こいつてんさい
层数	全2F
限制条件	
ヒーローからの挑战状 1	Lv50
ヒーローからの挑战状 2	Lv60
ヒーローからの挑战状 3	Lv60
敌人	
ヒーローからの挑战状 1	フェニックス
ヒーローからの挑战状 2	リヴァイアサン
ヒーローからの挑战状 3	アレクサンダー

ファミ通ダンジョン	
进入条件	在莫古处输入密码“ふぁみつうきんようび”
层数	10F
限制条件	Lv1、不准携带道具
敌人分布	
1F	サンフランシス魂、ノッチ魂
2F	サンフランシス魂、ノッチ魂、レオナ魂
3F	サンフランシス魂、ノッチ魂、レオナ魂、ウワーマン魂
4F	ノッチ魂、レオナ魂、ウワーマン魂
5F	レオナ魂、ウワーマン魂、メルヘン魂
6F	ノッチ魂、ウワーマン魂、メルヘン魂、カミカゼ魂
7F	ノッチ魂、メルヘン魂、カミカゼ魂、フランソワ魂
8F	メルヘン魂、カミカゼ魂、フランソワ魂
9F	BOSSキングバカタール（属性 水、HP 832、落ファミ通のツメ、ファミ通（魔法书）
道具分布	
ファミ通のツメ、ファミ通、ギサールの野菜、クサールの野菜、ネバールの野菜、ヤセールの野菜、ポーション、ハイエーテル、スロウの药、ヘイストの药	

Vジャンダンジョン	
进入条件	在莫古处输入密码“すてきなぶいじゃんぷ”
层数	4F
限制条件	Lv1、不准携带道具
敌人分布	每层都是BOSS战

电击ダンジョン	
进入条件	在莫古处输入密码“あいをこめてでんげき”
层数	8F
限制条件	Lv1、不准携带道具
敌人分布	奇数层为BOSS战，偶数层为水晶（第8层为出口）
1F	BOSSデンゲキボム
3F	BOSSデンゲキ龙
5F	BOSSデンゲキプリン
7F	BOSSデンゲキマンドラ

魔法の本			
名称	买值	卖值	效果
スリプルの本	300	150	使正面3格范围的一个敌人成为睡眠状态
デスペルの本	300	150	解除诅咒
サイレスの本	–	150	使正面3格范围的一个敌人成为沉默状态
ブラインの本	–	150	使正面3格范围的一个敌人成为暗暗状态
ライブラの本	–	150	调查正面3格范围的一个敌人资料（包括名字、目前HP、最大HP、属性）
コンフュの本	–	150	使正面3格范围的一个敌人成为混乱状态
ポイズンの本	300	150	使正面3格范围的一个敌人成为中毒状态
スロウの本	300	150	使正面3格范围的一个敌人成为减速状态
ドンムブの本	300	150	使正面3格范围的一个敌人成为禁止移动状态
サイトロの本	300	150	显示楼层地图
ファイアの本	300	150	给正面3格范围的一个敌人火属性魔法
ブリザドの本	300	150	给正面3格范围的一个敌人冰属性魔法
サンダーの本	300	150	给正面3格范围的一个敌人雷属性魔法
ドレインの本	600	300	给正面3格范围的一个敌人吸血魔法
ディアの本	–	150	给正面3格范围的一个敌人光属性魔法（小）
ホーリーの本	–	300	给正面3格范围的一个敌人光属性魔法（大）
ダークの本	–	150	给正面3格范围的一个敌人暗属性魔法
フレアの本	–	300	给正面3格范围的一个敌人无属性魔法
メテオの本	–	450	给正面3格范围的全部敌人无属性魔法
プロテスの本	–	150	提高自己的物理防御
シェルの本	–	150	提高自己的魔法防御
ファミ通	–	50	随机魔法
Vジャンプ	–	50	随机魔法
デンゲキDS	–	50	随机魔法

物品			
名称	买值	卖值	效果
フェニックスの尾	?	300	死亡后在原地复活
天使の衣	?	450	魔法伤害无效
ボムのかけら	?	600	周围3格范围火属性魔法效果
南级の风	?	600	周围3格范围冰属性魔法效果
ゼウスの怒り	–	600	周围3格范围雷属性魔法效果
大地のドラム	–	600	周围3格范围地震魔法效果
鉴定めがね	300	150	鉴定1个未知道具
学者のめがね	?	600	鉴定所持的全部未知道具
フェニックスの魔石	–	1000	神兽フェニックスを召唤：自身HP全满+死后复活效果
リヴァイアサンの魔石	–	1000	神兽リヴァイアサンを召唤：周围3格范围的敌人水属性伤害+混乱效果
アレクサンダーの魔石	–	1000	神兽アレクサンダーを召唤：周围3格范围敌人伤害（陆行鸟最大HP减去当前所剩HP就是敌人受到的伤害值）
バハムートの魔石	–	1000	神兽バハムートを召唤：周围3格范围敌人无属性大伤害
イフリートの魔石	–	1000	神兽イフリートを召唤：周围3格范围敌人火属性小伤害+プロテス效果
シヴァの魔石	–	1000	神兽シヴァを召唤：周围3格范围敌人冰属性小伤害+睡眠效果
ラムウの魔石	–	1000	神兽ラムウを召唤：给周围3格范围敌人雷属性中伤害+暂停效果
テレポの羽	?	60	从迷宫或战斗中脱出
ワープの羽	–	60	随机被转移至本楼层某个地点

花种			
名称	买值	卖值	效果
不思议な种	40	20	播种
ルチルの花	–	20	周围3格范围敌人混乱效果
ラサンの花	–	10	30点职业经验（JP）入手
ピピオの花	–	25	90点职业经验（JP）入手
パラムの花	–	75	300点职业经验（JP）入手
ゼイオの花	–	–	600点职业经验（JP）入手
サラハの花	–	100	同时附加プロテス和シェル效果
カラブの花	–	150	死亡后在原地复活
ポロフの花	–	50	HP完全回复并解除全部异常状态

包			
名称	买值	卖值	效果
布の包	200	–	道具栏上限+8（16→24）
革の包	800	–	道具栏上限+8（24→32）
高级包	2000	–	道具栏上限+8（32→40）
ブランド包	4000	–	道具栏上限+8（40→48）

全装备列表

爪							
名称	攻击力	上限值	容量	买值	卖值	特殊效果	入手场所
锈びたツメ	1	5	1	60	30	–	チュートリアル
皮のツメ	2	5	2	100	50	–	炎の守护者
金のツメ	3	5	3	700	350	金	炎の守护者、水の守护者
木のツメ	4	8	2	200	100	–	炎の守护者、店：ハリーの店
毒のツメ	5	10	3	300	150	毒	水の守护者
贫しいツメ	6	10	6	1800	900	贫	水の守护者
暗暗のツメ	6	4	3	320	160	暗	炎の守护者
火のツメ	6	5	3	600	300	火	炎の守护者
青铜のツメ	6	10	3	300	150	–	炎の守护者、店：ハリーの店
ファミ通のツメ	7	0	0	100	50	–	ファミ通ダンジョン
Vジャンプのツメ	7	0	0	100	50	–	Vジャンダンジョン
デンゲキのツメ	7	0	0	100	50	–	デンゲキダンジョン
水のツメ	8	8	3	900	450	水	水の守护者
フローターキラー	8	10	3	1200	600	飞	水の守护者、チョコボの思い出
铜のツメ	8	12	3	400	200	–	水の守护者
宝のツメ	10	8	1500	750	宝	–	光の守护者、アムーリ？？？の记忆
三方向のツメ	10	10	3	4200	2100	3	落：暗の守护者デュエルルーム サタン
铁のツメ	10	14	3	500	250	–	水の守护者
钢のツメ	12	16	3	600	300	–	水の守护者
怒りのツメ	14	8	2	1380	490	攻	水の守护者、光の守护者
珊瑚のツメ	14	18	4	700	350	–	水の守护者、店：ハリーの店
睡眠のツメ	16	10	3	900	450	眠	水の守护者、シロマの恶梦
ミスリルのツメ	16	20	4	800	400	–	光の守护者
アンデットキラー	18	18	3	1600	800	死	光の守护者
ギルのツメ	18	18	3	1600	800	钱	光の守护者
ガーネットのツメ	18	22	5	900	450	–	光の守护者
沉默のツメ	18	30	3	1200	600	默	光の守护者、暗の守护者
圣なるツメ	20	16	3	1060	530	圣	光の守护者
幸福のツメ	20	16	3	1200	600	福	光の守护者、暗の守护者
雷のツメ	20	16	3	1500	750	雷	光の守护者
エレメンタルキラー	20	20	3	2100	1050	精	水の守护者、光の守护者
エメラルドのツメ	20	24	5	1000	500	–	光の守护者
冰のツメ	22	20	3	1200	600	冰	光の守护者、暗の守护者
サファイアのツメ	22	26	5	1100	550	–	光の守护者
ルビーのツメ	24	28	6	1200	600	–	光の守护者、店：ハリーの店
ダイヤのツメ	26	32	6	1300	650	–	暗の守护者
プラチナのツメ	28	36	6	1400	700	–	暗の守护者
デーモンキラー	30	28	3	?	900	魔	暗の守护者、チョコボの思い出
土のツメ	30	30	3	1800	900	土	チョコボの思い出
必杀のツメ	30	30	3	1200	600	必	暗の守护者、チョコボの思い出
ダークのツメ	30	38	6	1500	750	–	暗の守护者
混乱のツメ	32	35	3	1200	600	乱	暗の守护者
ルーンのツメ	32	42	6	1600	800	–	暗の守护者
チタンのツメ	34	44	6	2000	1000	–	暗の守护者、チョコボの思い出
ギガースキラー	35	30	3	1800	900	巨	暗の守护者、チョコボの思い出
アダマンのツメ	36	46	6	2300	1150	–	チョコボの思い出
クリスタルのツメ	38	48	7	2600	1300	–	チョコボの思い出
オリハルコンのツメ	40	52	7	3000	1500	–	チョコボの思い出
ダマスカスのツメ	42	60	7	3400	1700	–	チョコボの思い出
钝足のツメ	38	45	3	1600	800	迟	チョコボの思い出
停止のツメ	40	40	3	1200	600	步	チョコボの思い出
王者のツメ	44	70	7	3200	1900	–	チョコボの思い出
绝对のツメ	45	0	0	900	450	–	光の守护者、暗の守护者
源氏のツメ	46	80	7	4200	2100	–	チョコボの思い出（80F～）
イルマのツメ	48	90	7	4600	2300	–	チョコボの思い出（80F～）
ドラゴンキラー	50	80	3	1800	900		チョコボの思い出（80F～）
アルテマWのツメ	50	94	7	5000	2500	光・金	落：チョコボの思い出93F～暗龙 サタン

印（爪）	
名称	特殊效果
金	防腐蚀，装备不会生锈
火	附加 火属性
水	附加 水属性
土	附加 土属性
雷	附加 雷属性
冰	附加 冰属性
光	附加 全属性
毒	攻击时一定几率追加毒状态
暗	攻击时一定几率追加暗暗状态
眠	攻击时一定几率追加睡眠状态
默	攻击时一定几率追加沉默状态
乱	攻击时一定几率追加混乱状态
迟	攻击时一定几率追加减速状态
步	攻击时一定几率追加禁止移动状态
贫	消灭敌人后掉落钱和道具的几率下降
宝	消灭敌人后掉落道具的几率上升
钱	消灭敌人后掉落钱的几率上升
福	消灭敌人后得到的经验上升
死	对不死系敌人攻击有特效
飞	对浮游系敌人攻击有特效
精	对精灵系敌人攻击有特效
魔	对恶魔系敌人攻击有特效
龙	对龙系敌人攻击有特效
巨	对巨人系敌人攻击有特效
必	攻击时出现会心一击的几率上升
圣	不会遭到诅咒
攻	攻击后的伤害值上升
3	攻击范围扩大为正面3格

印（鞍）	
名称	特殊效果
金	不会腐蚀
火	耐性：火
水	耐性：水
雷	耐性：雷
冰	耐性：冰
土	耐性：土
光	耐性：全属性
回	步行时HP回复增多
未	步行时SP回复
暗	耐性：暗暗
毒	耐性：毒
眠	耐性：睡眠
乱	耐性：混乱
圣	防止被诅咒
盗	防止被偷盗
默（防）	防止被沉默
迟（防）	防止被减速
迟	成为减速状态
静	走动时不会惊醒睡觉中的敌人
避	战斗时回避率上升
默	全部技能均无法使用
轻	满腹度下降的速度减慢
重	满腹度下降的速度增快

鞍							
名称	防御力	上限值	容量	买值	卖值	特殊效果	入手场所
锈びたクラ	1	5	1	60	30	–	チュートリアル
皮のクラ	2	5	2	100	50	–	–
金のクラ	3	5	3	600	300	金	炎、水の守护者
火のクラ	3	5	3	600	300	火	落：レッドマシュマロ、炎の守护者、チ
							ョコボの思い出
木のクラ	4	8	2	200	100	–	店：ハリーの店
毒よけのクラ	5	10	3	300	150	毒	炎の守护者
めぐすりのクラ	6	4	3	300	150	暗	炎の守护者
青铜のクラ	6	10	3	300	150	–	炎の守护者
水のクラ	8	8	3	900	450	水	水の守护者
铜のクラ	8	12	3	400	200	–	水の守护者
铁のクラ	10	14	3	500	250	–	水の守护者
未熟のクラ	10	15	6	1800	900	未	水の守护者
钢のクラ	12	16	3	?	300	–	水の守护者
珊瑚のクラ	14	18	4	700	350	–	水の守护者
重いクラ	15	15	4	?	50	重	水の守护者
眠りよけのクラ	16	10	3	900	450	眠	光の守护者
轻いクラ	16	12	3	1000	500	轻	光の守护者
ミスリルのクラ	16	20	4	800	400	–	光の守护者
圣なるクラ	20	16	3	?	450	圣	光の守护者
沉默よけのクラ	18	15	3	1200	600	默	光の守护者
盗みよけのクラ	18	15	3	?	600	盗	光の守护者
ガーネットのクラ	18	22	5	900	450	–	光の守护者
雷のクラ	20	16	3	?	750	雷	落：イエロープリン、光の守护者
エメラルドのクラ	20	24	5	1000	500	–	光の守护者
冰のクラ	22	20	3	?	?	冰	光、暗の守护者、チョコボの思い出
サファイアのクラ	22	26	5	1100	550	–	光の守护者
ルビーのクラ	24	28	6	1200	600	–	光の守护者
命のクラ	25	25	3	600	回	–	光、暗の守护者
ダイヤのクラ	26	32	6	1300	650	–	暗の守护者
プラチナのクラ	28	36	6	1400	700	–	暗の守护者
土のクラ	30	30	3	1800	900	土	落：Dエレメンタル、チョコボの思い出
ダークのクラ	30	38	6	1500	750	–	暗の守护者
拔き足のクラ	30	30	3	600	300	静	暗の守护者
しんきろうのクラ	30	35	3	1200	600	避	暗の守护者、チョコボの思い出
技ナシのクラ	30	30	5	?	150	默	暗の守护者
ルーンのクラ	32	42	6	1600	800	–	暗の守护者
冷静のクラ	32	35	3	?	600	乱	暗の守护者
チタンのクラ	34	44	6	2000	1000	–	暗の守护者、チョコボの思い出
アダマンのクラ	36	46	6	2300	1150	–	チョコボの思い出
クリスタルのクラ	38	48	7	2600	1300	–	チョコボの思い出
钝足のクラ	38	45	2	1600	800	迟	チョコボの思い出
のろまよけのクラ	40	60	3	600	300	迟（防）	チョコボの思い出
オリハルコンのクラ	40	52	7	3000	1500	–	チョコボの思い出
ダマスカスのクラ	42	60	7	–	–	–	チョコボの思い出
绝对のクラ	45	0	0	900	450	–	光、暗の守护者
王者のクラ	45	70	7	3800	1900	–	チョコボの思い出
源氏のクラ	46	80	7	4200	2100	–	チョコボの思い出
ヴォルグのクラ	48	90	7	4600	2300	–	チョコボの思い出
オメガのクラ	50	94	7	5000	2500	光・金	落：リリス、铁巨人：金、チョコボの思
							い出（90F～）

首轮				
名称	买值	卖值	特殊效果	入手场所
宝石の首轮	1000	500	无	买：商人ヒーローX
ちからの首轮	1200	600	攻击力+5	水、光、暗の守护者
まもりの首轮	1200	600	防御力+5	水、光、暗の守护者
回避の首轮	1200	600	回避率上升	水、光、暗の守护者
ガードの首轮	1500	750	防止道具被偷	水、光、暗の守护者
远投の首轮	2100	1050	蹴飞距离加倍	水、光、暗の守护者
鉴定の首轮	2100	1050	鉴定未知的道具	光、暗の守护者、チ
				ョコボの思い出
远见の首轮	1200	600	了解敌人所在位置	光、暗の守护者
地图の首轮	1200	600	显示楼层地图、敌人位置、	暗の守护者、チ
			陷阱、道具和楼梯口	ョコボの思い出
ワナよけの首轮	1200	600	回避所有陷阱	暗の守护者、チ
				ョコボの思い出
暗暗の首轮	1200	600	成为暗暗状态	炎、水、光、暗の守护者
钝足の首轮	1500	750	成为减速状态	炎、水、光、暗の守护者
沉默の首轮	1200	600	成为沉默状态	炎、水、光、暗の守护者
疲劳の首轮	1500	750	行时不自动回复HP	炎、水、光、暗の守护者
ハラヘリの首轮	1200	600	满腹度加快 p少	炎、水、光、暗
				の守护者
ハラヘラズの首轮	3000	1500	满腹度不减	チョコボの思い出
回复の首轮	1200	600	行时HP回复速度加快	光、暗の守护者
技の首轮	2100	1050	行时SP回复速度加快	光、暗の守护者、チョコ
				ボの思い出
技ヘりの首轮	1600	800	行时不自动回复SP	炎、水、光、暗
				の守护者
のろまよけの首轮	1800	900	避免减速状态	光、暗の守护者、チ
				ョコボの思い出
冷静の首轮	1500	750	避免混乱状态	水、光、暗の守护者
眠らずの首轮	1200	600	避免睡眠状态	水、光、暗の守护者
目守りの首轮	900	450	避免暗黑状态	炎、水、光、暗の守护者
おしゃべりの首轮	900	450	避免沉默状态	炎、水、光、暗
				の守护者
忘れない首轮	900	450	走过的地图不会被遗忘	炎、光、暗の守护者、チ
				ョコボの思い出
リボンの首轮	3000	1500	避免所有异常状态	暗の守护者、チ
				ョコボの思い出



←本作的游戏系统有很多特殊之处。



→装备的选择对游戏具有很大影响。

全密码介绍

当游戏进行至第一章完成了ゲイル市长的记忆后，在回牧场的途中玩家会遇到蒙面莫古ダンジョンヒーローX。之后去牧场左侧的风车塔里与ロマンチックヒーローX莫古对话，将游戏过程中不断收集到的信里面的黄色标注的字词告诉它，就可以收集卡片或去新的迷宫了。如果没有收集到相应的信也没关系，按照下表所列的字词输入也可获得同样效果。

名称（信或杂志）	输入的字词	效果（得到的卡片或是能去的迷宫）
ゲイルからの手纸	ありがとう	009：ボム：自爆
シドからの手纸	おもいで	130：ギルガメッシュ：三段斩り
フレイアからの手纸	あいとまこと	022：フェニックス：不死の魂・改
ローチェからの手纸	あいこそすべて	077：カーバンクル：ホーリーガード
メーアからの手纸	おれいのきす	056：リヴァイアサン：サンダーストーム
メディットからの手纸	あそびにこいよ	081：ラムウ：电磁场
フローラからの手纸	たいせつないのち	033：サボテンダー：どくばり
マリスからの手纸	こいつくーるだぜ	063：ミストドラゴン：アクアブレス
クレアからの手纸	おにいちゃん	044：タイタン：岩石投げ
イルマからの手纸	あそぼうぜ	017：ラミア：ゆうわく
ハリーからの手纸	つよいこころ	047：タイタン：地割れ
シャルロットからの手纸	だいすき	091：铁巨人：こぶし
ロディからの手纸	ともだち	093：铁巨人：ビーム
ダードラーからの手纸	はつこい	014：ラミア：うたごえ
ヴォルグからの手纸	らいばる	100：オーディーン：グングニルの枪・改
谜の手纸1	りれいず	038：ユニコーン：ヒールキック
谜の手纸2	めてお	109：トンベリ：毒雾
谜の手纸3	とれじゃーはんと	005：イフリート：山火事
谜の手纸4	ないつおぶらうんど	086：ケット・シー：突击ラッパ
谜の手纸5	ほわいとういんど	026：アダマンタイマイ：铁壁の守り・改
谜の手纸6	ぐんぐにる	071：ビスマルク：バブルブロウ・改
谜の手纸7	だーくぶれいく	072：ビスマルク：メイルシュトロム
ロマンチックレターX	とまらないろまん	108：バハムート：インパルス
挑战状X 1	やるなあんた	ヒーローチケット1
挑战状X 2	まけないぜ	ヒーローチケット2
挑战状X 3	こいつてんさい	ヒーローチケット3
とっても！お役立ちガイドブック（eb!）	ふぁみつうきんようび	ファミ通チケット
Vジャンプ2月号（12月21日发售）	すてきなぶいじゃんぷ	Vジャンダンジョン
电击	あいをこめてでんげき	电击ダンジョン
公式HPのクリスマスプレゼント	ぴるえっとばどぅしゃ	踊り子の记忆
ジャンプフェスタ2008（フレイヤからの手纸）	りゅうのもんしょう	No127：神龙：アトミックレイ
ジャンプフェスタ2008（メーアからの手纸）	ごぶりんのめてお	No118：ゴブリン：メテオ
ジャンプフェスタ2008（シロマからの手纸）	ねこのようせいたち	No087：ケット・シー：突击ラッパ・改
ジャンプフェスタ2008（クロマからの手纸）	ゆにこんしっぷうづき	No041：ユニコーン：疾风突き
公式HP	おめがのくんしょう	No124：オメガ：波动炮



全职业升级

名称	入手条件	Lv1所需经验值	Lv2所需经验值	Lv3所需经验值	Lv4所需经验值	Lv5所需经验值	Lv6所需经验值	Lv7所需经验值	Lv8所需经验值	共需经验值
すっぴん	游戏开始后自带	200	200	400	600	800	1000	1200	–	4400
ナイト	锻冶屋フレイヤの记忆	170	170	340	510	680	1840	1700	–	5410
白魔道士	神父ローチェの记忆	120	120	240	360	480	600	1920	–	3840
黑魔道士	炎の守护者のダンジョン10F	140	140	280	420	560	700	2240	–	4480
龙骑士	メーアの记忆	150	150	300	450	600	1650	1500	–	4800
シーフ	在迷宫商人ヒーローX处身后偷得	260	260	520	780	1040	1300	1560	–	5720
学者	水の守护者のダンジョン20F	220	220	440	660	880	1100	1320	–	4840
忍者	ヴォルグの记忆	400	400	800	1200	1600	2000	2400	–	8800
暗黑骑士	光の守护者30F与クロマ战后	320	320	640	960	1280	1600	1920	–	7040
踊り子	在ロマンチックフレーズ处对话输入密码“ぴるえっとばどぅしゃ”	220	220	440	660	880	1100	1320	–	4840

立志成为最强的火影，漩涡鸣人修业归来！

日记回收任务

在锻炼の道与旅人对话后他会让你帮忙寻找丢失的日记，先去此场景旁边的记录点附近可以得到第一页，再与旅人对话就会入手日记帐，之后开启日记回收任务。玩家需要在世界各地收集散落的日记，一共有20页，全部收集齐之后再回锻炼の道与旅人对话就能提升移动速度。以下是所有日记的分布地点：

NO	入手场所
1	初期自动入手
2	锻炼の道自动入手
3	火の国木の叶茶通り，道具屋以及肉まん屋の间附近
4	火の国木の叶の森，入口附近
5	风の国风の砂漠，地图左侧的山崖下
6	风の国砂隐れの门，地图中央
7	风の国砂风小道，地图中央偏下的路口
8	风の国砂の大通り，桥上
9	风の国砂尘砂漠，大石壁附近
10	川の国川の国境，地图中央的路旁
11	川の国五色が原，高台上
12	川の国五色が原，高台旁
13	川の国石立ノ谷，左侧的崖壁旁
14	川の国结界の崖，晓のアジト入口附近
15	川の国斜光の森，森林的最深处
16	川の国无尽木の谷，地图上端的山崖下面
17	川の国岩壁峡，地图下面的那些石头旁
18	草隐れの里天十屿，地图上部的存盘点附近
19	草隐れの里天地桥，地图下面的桥旁
20	草隐れの里奇石高原，地图左侧的大树底部

全忍术入手一览

忍术	入手方法
螺旋丸	《风影夺还の章》，カンクロウVSサソリヒルコ战后，在深绿の丘与イルカ对话，打倒连续出现的100个敌人
华怜四季彩	《サスケ再会の章》完成，特别任务“ナルトと纲手の珍道中”完成，回信任务完成。当いの不在队伍里的情况下去木の叶の门与いの对话并战斗
八卦空掌	《サスケ再会の章》，特别任务“暗への搜查”完成。当ネジ、ヒナタ以及ガイ不在队伍里的情况下去演习场与ネジ对话，战斗获胜4次
天守脚	《サスケ再会の章》，特别任务“暗への搜查”完成。当サクラ、チョウジ、シズネ不在队伍里的情况下去火影の部屋与纲手对话，再去深绿の丘に与纲手战斗并取胜
雷切	《サスケ再会の章》完成，“オルゴ-ル修理”任务中入手“カンクロウメモ”。当カカシ、サクラ、シズエン不在队伍里的情况下去木の叶街道与カカシ会话并前往木の叶门，在砂洞穴与自来也对话并战斗，回到木の叶街道，靠近カカシ，发生战斗并取胜
春诛打	在晓のアジト 的宝箱中入手
神乐　S手里剑	剧情完成后，在死の森的行商人处，花3000两购买
夜凤凰	剧情完成后，在死の森的行商人处，花3000两购买
通牙	剧情完成后，在死の森的行商人处，花3000两购买
忍花鸟兜	《风影夺回の章》完成后，在死の森的宝箱中入手
爆式影潜・改	剧情完成后，在死の森的行商人处，花3000两购买
暗器・爆闪クナイ玉	剧情完成后，在死の森的行商人处，花3000两购买
超回复药	剧情完成后，在死の森的行商人处，花3000两购买
水遁・水阵壁	剧情完成后，在死の森的行商人处，花3000两购买
忍法・毒雾	剧情完成后，在死の森的行商人处，花3000两购买
击灭乱蛇	在暗刻回廊的宝箱中入手
大蜘蛛落とし	在风の森的宝箱中入手
千与时雨	在砂の大通り桥旁的宝箱中入手
水遁・水鲛散弹の术	在风の　l谷岩壁上的宝箱中入手
爆灭法阵	在砂洞穴的宝箱中入手
土遁・土陵团子	剧情完成后，在死の森的行商人处，花3000两购买
火遁・豪火球の术	暗刻回廊的宝箱中入手
涅繁精舍の术	剧情完成后，在无尽木の谷的宝箱中入手
土遁・喷岩炮岱	在刻回廊の宝箱中入手
水遁・水龙弹の术	剧情完成后，在死の森的行商人处，花3000两购买

全忍术入手一览



发生条件：《サスケ再会の章》完成，特殊任务“亲子の绊”完成，当サクラ和ネジ不在队伍里的情况下前往火影の部屋。

要完成这个任务需要得到5个部品，其中“圆筒部品”在木の叶茶通り的道具屋内；“木材”在死の森；“装饰材料”在砂洞穴；“梯齿”在斜光の森；“ゼンマイ”在奇石高原的木の根元。

具体修理方法如下：在火影の部屋发生剧情；在演习场入手“坏れた小箱；在砂风小道与カンクロウ对话并入手“カンクロウのメモ”；回收上述的5个部品；在砂风小道与カンクロウ对话并入手“オルゴ-ル入手”；在演习场靠近女子时发生剧情；入手“音乐デ-タ、オルゴ-ル”、“オルゴ-ル（行走时少许回复查可拉）”

以文会友

当剧情进行到一定程度以后就会收到少女的信，回答好的话最后就会得到不错的道具作为奖励。《あおい篇》完成后可以入手“あおいの押し花”；《养子の少女篇》完成后可以入手“绮丽な押し花”。

あおい篇	
内容	回信
久しぶりだねお兄ちゃん	あおいのこと忘れね-ぜ
お返事ありがとう	生命树か怀かしいよな
大切な思い出	影法师は强かったってばよ
お引越し	椿の母ちゃんは元气か
绮丽なお花	见せたいものよりも
养子の少女篇	
内容	回信
こんにちはお兄ちゃん	乐しいことがあるといいな
ご饭作ったよ	二人の料理うまそうだな
お兄ちゃんらしいね	あらら风には气をつけろよ
风邪ひいたことないの	お前なら心配ね-ってばよ
新しい友达	应援してるぞ



NARUTO ナルト 疾风伝 ナルティメットアクセル2

本作的剧情模式包括救回我爱罗的《风影夺还之章》以及再见佐助的《佐助再会之章》，这些都是目前动画版最新的剧情。相信喜欢原著的朋友们也将再一次地被感动。

□文/北斗

PS2	本刊译名：火影忍者疾风传 终极加速2			CERO A
	NBGI	6800日元	2007.12.20	
动作游戏	DVD-ROM	日版	1-2人	108KB

流程攻略

风影夺还の章

找五代目火影纲手对话，之后**サクラ**加入队伍，去演习场与卡卡西对话后发生**マスター-バトル**（**ナルト** VS**カカシ**）。

之后**サクラ**离开队伍，出演习场与旅人对话可以开始日记收集任务。在拉面屋门口遇到**イルカ**，发生剧情，之后自动切换到我爱罗一边，发生**マスター-バトル**（我爱罗VS**デイダラ**）。

剧情，我爱罗战败并被**デイダラ**抓走。控制角色切换为**カンクロウ**，向沙漠深处追去，期间会有一个小任务，那就是在3分钟内跟着沙漠中的痕迹追到**デイダラ**，之后发生**マスター-バトル**（**カンクロウ**VS**サソリ**）。

剧情，**カンクロウ**在战斗中中毒，**サソリ**和**デイダラ**带着我爱罗离开。

控制角色切换回鸣人，去火影的部屋找纲手，发生**マスター-バトル**（**ナルト**VS自来也）。

战斗胜利后发现原来这是纲手实验失败的木人形，同时开启木人形讨伐任务。

去火影部屋找纲手接到营救我爱罗的任务，樱、卡卡西、特玛莉加入。一路狂奔到风影的大本营，注意在野外有不少敌人，可以避开与他们的战斗，一旦发生战斗（**フリ-バトル**）是3D的动作游戏类型，与**マスタ-バトル**中的操作有少许不同，而且也只有在**フリ-バトル**中才能获得经验值。

在风影的大本营得知需要找到解毒药为**カンクロウ**解毒，樱、卡卡西、特玛莉离队。操纵鸣人去道具屋对话得知道具屋的主人去风之沙漠了。赶往风之沙漠，发现道具屋主人被盗贼围困，战斗取胜后自动回到风影基地，得到解毒草。

到风影基地的大门口，发生剧情，樱、卡卡西、**チヨバア**加入队伍，众人赶往川之国。

在热砂沙漠休息时会发生剧情，晓一行用九龙封印术封印我爱罗，同时火影的凯一行四人也赶往川之国与我们汇合，发生**マスターバトル**（**ガイ**VS鬼鲛）。

切换到鸣人这边，在进入风之溪谷前，**チヨバア**让众人先找到原本应该守卫在此的"**砂の之见张り**"。回身不远就能找到躺在地上的一个"**砂の之见张り**"，之后需要在5分钟的限定时间内找到另外一名，其实那人就在地图中间的盆地内。完成后即可前往风之溪谷。

在川之国境先后发生两场**マスター-バトル**（**ナルト**VS**うちはイタチ**）、（**カカシ**VS**うちはイタチ**）。

之后众人在石立の谷休息并发生剧情。

在结界石前两队人马会合，操纵角色切换到日向宁次一队破坏封印札，札一共有4枚，按三角键发动宁次的特技白眼后有三枚札的位置就会以橙色圆点的形式出现在地图上，赶往并找到后按L1键切换到主视点，瞄准好后再按方块键即可破坏掉。每破坏掉一枚札就会发生一场**マスター-バトル**，对手分别是我方队员的替身，最后一枚札用白眼也无法显示，其实就在地图左上角的小瀑布旁边。

之后鸣人队杀入晓的基地，接下来是两场**マスター-バトル**（**ナルト**VS**デイダラ**）、（**サクラ**VS**サソリ**）。注意**サソリ**的防御力很高，第二场战斗有一定难度。

接下来操纵鸣人需要在3分钟内赶到斜光の森，注意此处地上有许多会自动追踪玩家的粘土爆弹，一定不要被碰到，否则会损失体力而且极容易从树上掉下去。

最后就是连续四场的**マスター-バトル**了：（**チヨバア**VS**サソリ**）、（**サクラ**VS**サソリ**）、（**カカシ**VS**デイダラ**）、（**ナルト**VS**デイダラ**）。

全都获胜后发生剧情，**チヨバア**牺牲自己用还魂之术救活了我爱罗，鸣人与我爱罗的手也第一次握在了一起……



全依赖任务(上)

格斗家の挑战

发生条件：《风影夺还の章》，**カンクロウ**VS**サソリヒルコ**战斗胜利后，去锻炼の道找到格斗家并与他对话接受任务。

任务内容：与他身后的盗贼战斗并取得胜利。

任务报酬：红玉の指轮

迷子搜索

发生条件：《风影夺还の章》，**カンクロウ**VS**サソリヒルコ**战斗胜利后，在木の叶の门与老太太对话接受任务。

任务内容：在火影街道右侧与穿紫衣服的小孩对话即可完成任务。

任务报酬：金运のお守り

イチャイチャ宅配便

发生条件：《风影夺还の章》，**カンクロウ**VS**サソリヒルコ**战斗胜利后，在火影街道右侧与自来也对话接受任务。

任务内容：得到物品后需要将其安全送往演习场，路上会有些怪人出现，注意一定要与其保持足够的距离，否则就算任务失败。到达演习场与**エビス**对话即可完成任务。

任务报酬：下忍のかたびら

归ってきた格斗家

发生条件：《风影夺还の章》完成后，并且完成任务"格斗家の挑战"，之后去死の森与格斗家对话接受任务。

任务内容：开始任务后需要在限定时间内将死の森的盗贼全部打倒，盗贼一共有3拨，分别在地图的左上角、右上角以及地图中央。

任务报酬：金の首饰り

シズネの药草指南

发生条件：《风影夺还の章》完成后，并且完成任务"归ってきた格斗家"。在**シズネ**不在队伍里的情况下，前往死の森与**シズネ**对话接受任务。

任务内容：与**シズネ**对话并且入手4种药草之后，去锻炼の道回答问题。

任务报酬：暗部のかたびら

お药选择

发生条件：《风影夺还の章》完成后，并且**サクラ**和**リ-**都没有在队伍中，去演习场与**リ-**对话接受任务。

任务内容：按照演习场与**リ-**对话、火影接到与**サクラ**对话的顺序进行对话，入手风の药后再与**リ-**对话即可。

任务报酬：热血バンド

特色任务一览

在剧情模式"**マスター-モード**"的进行过程中，会收到来自五代目火影纲手的依赖，这个就是特别任务。



○亲子の绊

发生条件：《**サスケ**再会の章》完成，"**シズネの**药草指南"、"**お**药选择"、"迷子搜索"、"**イチャイチャ**宅配便"等依赖完成。当**サクラ**在队伍里的情况下前往火影街道。

任务内容：**サクラ**在队伍里的情况下前往火影の部屋，从纲手处接到任务；在火影街道与里亲对话；在深绿の丘で与养子の少女对话，之后**サクラ**离队；再次前往深绿の丘与养子の少女对话，入手"女性の人形"；先后在火影街道与**サクラ**对话、在深绿の丘与养子の少女对话；回答时分别选择"黒"、"垂れ目"、"口元"；前往火影街道的里亲处；在木の叶の门发生对话剧情后入手"**ナルト**人形"。

任务报酬：**ナルト**人形

○暗への

发生条件：《**サスケ**再会の章》完成，回信任务完成，"**オルゴ-ル**修理"任务进行到入手"**カンクロウ的メモ**"。前往火影の部屋接受任务。

任务内容：在火影の屋敷与纲手对话接受任务，之后进入隐藏迷宫"暗刻回廊」"进行搜查。

任务报酬：**サスケのクナイ**

○ナルトと纲手の珍道中

发生条件：《**サスケ**再会の章》完成，忍术"日向の修业"完成，依赖"食材集め"、"**ダイエット**组手"、"嗅　赖り"完成。当**シズネ**不在队伍里的情况下前往火影の部屋。

任务内容：在火影の部屋与纲手对话，其会加入队伍；分别前往火影街道、木の叶の森、风の砂漠、砂隐れの门发生对话剧情；在砂の大通り发生对话剧情，纲手离队；在风の砂漠发生剧情，入手"砂漠の**バラ**"；击退盗贼后纲手再次入队；分别在风の　|谷、川の国境发生剧情后，纲手再次离队；**マスター-バトル**获胜；在结界の崖发生对话剧情，在晓の**アジト**入口附近发生剧情；在结界の崖入手"清流の仪"；在晓の**アジト**与纲手对话；在结界の崖发生对话剧情后，自动回到火影の部屋。

任务报酬：砂漠の小**バラ**

○共同战线

发生条件：《**サスケ**再会の章》完成，"连携胜负"、"**ワガママ**奔走剧"、"**オルゴ-ル**修理"、"日记回收"完成。**サクラ**、**キバ**、**カカシ**、**シカマル**不在队伍中。

任务内容：在火影街道**カカシ**加入队伍；在风の砂漠入手"起爆玉"后**カカシ**离队；在砂　れの门与**バキ**对话后解除起爆玉，并前往砂尘砂漠，在热砂荒野与盗贼发生战斗，**シカマル**入队；在砂洞穴发生**マスター-バトル**，之后**カカシ**加入队伍；在风の砂漠**サクラ**加入队伍，并且将静寂の荒野的起爆玉全部解除；在风影の屋敷屋上发生**マスター-バトル**并获胜；在砂　れの门发生剧情，**カカシ**、**サクラ**、**シカマル**离队。

任务报酬：风の巻物/任务达成证明书

流程攻略

サスケ再会の章

难得的休闲时间，去木叶街道与红班对话，之后去火影部屋找纲手同意了鸣人加入红班完成任务的要求。去村口找到红班的三人，得到“国宝の壶”，任务的完成条件就是在不与任何敌人遭遇的情况下赶到风之谷，特别注意狭长地形别被敌人碰到。

成功赶到风之谷找到红班的三人后回到木叶村，去火影部屋的途中发生**マスタ-バトル**（**ナルト**VS**サイ**）。

之后**サクラ**让鸣人去找纲手，到达后鸣人、**サクラ**、**サイ**、**ヤマト**四人暂时组队执行任务。

在木叶村门口发生剧情，鸣人和樱都对**サイ**的态度非常愤怒，进入沙漠后发生对话，目的地暂时改为风影的基地。

到达风影基地后发生对话，其余队员离队，控制鸣人在砂之小道遇见谜之商人，被告知需要前往砂洞窟拿其遗失的物品来换取前往川之国的通行证。

在砂洞窟遭遇一群盗贼，战斗获胜后得知被谜之商人所骗，赶回砂之小道揭穿对方，并将其打倒后，真正的通行证办理人员回来，并给予鸣人一行永久的通行证，**サクラ**、**サイ**、**ヤマト**归队。

在五色原休息并发生分组对抗的模拟训练剧情，**マスタ-バトル**（**ナルト**VS**ヤマト**）。

到结界**の**岸后发生剧情，进入晓**のアジト**进行再搜查，来到最里面的石壁前发现谜之札，接着是两场**マスタ-バトル**（**ナルト**VS假**サクラ**）、（**ヤマト**VS假**ナルト**）。

在岩壁峡休息，之后来到天地桥，剧情过后是两场**マスタ-バトル**（**ヤマト**VS**カブト**）、（**ナルト**九尾第四觉醒状态VS大蛇丸）。特别是第二场战斗，虽然用第四觉醒状态的九尾鸣人战斗时非常爽快，不过大蛇丸可绝对不是易于的主儿。

发生剧情，**サイ**离队。在奇石广原发生两场**マスタ-バトル**（**ヤマト**VS大蛇丸）、（**サクラ**VS**カブト**）。

胜出后前往最终的目的地：大蛇丸**のアジト**！注意通道两旁的部屋是可以进去的，走到通道中央的时候发生**マスタ-バトル**（**ナルト**VS**サイ**）。

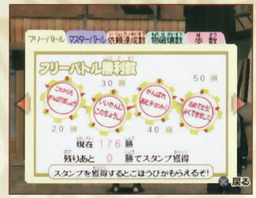
在灯影**の**道继续前进，注意在部屋屋的宝箱中可以入手大蛇**の**键。用它打开最后的大门后来到大蛇**の**祭坛，迎接最终的两场**マスタ-バトル**：（**ナルト**VS**サスケ**）、（**ナルト**九尾第四觉醒状态VS**サスケ**）。

鸣人一行最终还是没有成功带回佐助，回到木叶村，纲手交给了鸣人一行一个特殊的任务：没有任何限制时间、但是必须完成：那就是一定要把佐助带回！



行动记录

通关后去木叶村与**エビス**对话就会根据玩家目前的行动记录的完成情况来给予金钱作为奖励，行动记录一共有5大项，每项又分为4个级别。从低到高可以获得的奖励依次为5000两、10000两、30000两和50000两。行动记录玩家平常也可以打开主菜单，选择“忍手帐”的最后一项进行查看。



↑根据玩家各项行动记录的完成情况会获得不同程度的奖励。

记录项目	级别1	级别2	级别3	级别4
フリ-バトル	20	30	40	50
マスタ-バトル	50	100	150	200
依赖达成数	3	6	10	15
物破坏数	100	200	300	400
步数	5000	10000	15000	2000

全依赖任务（下）

○ライバル宣言

发生条件：《**サスケ**再会**の**章》完成，并且完成忍术“师弟大逃亡”。当**カカシ**与**ガイ**不在队伍里的情况下，去演习场与**ガイ**对话接受任务。

任务内容：与**ガイ**对话后，去木**の**叶**の**门与**カカシ**对话，再在演习场对话后发生战斗，在战斗中成功发动3次替身即可。

任务报酬：激热**バンド**

○手里剑乱舞

发生条件：《**サスケ**再会**の**章》完成，“**オルゴ-ル**修理”的**カンクロウのメモ**入手完成。当**ネジ**与**テンテン**不在队伍里的情况下去演习场与**テンテン**对话接受任务。

任务内容：与**テンテン**对话完毕后，在限定时间内不与敌人接触即可。

任务报酬：水晶**の**首饰**り**

○ヒナタの失败

发生条件：《**サスケ**再会**の**章》完成，“**オルゴ-ル**修理”的**カンクロウのメモ**入手完成。当**ヒナタ**不在队伍里的情况下去**を**木**の**叶**の**门，靠近谜**の**忍。

任务内容：**ヒナタ**加入队伍后，在限定时间内靠近最里面的忍者。

任务报酬：**ヒナタの**回复药

○食材集め

发生条件：《**サスケ**再会**の**章》完成，忍术“甘**いもの**骚动”以及特别任务“暗**への**操作”完成。当**チョウジ**不在队伍里的情况下去木**の**叶**の**门与**テウチ**对话并接受任务。

任务内容：与**テウチ**对话，之后分别前往木**の**叶**の**森、风**の**砂漠、结界**の**崖入手食材。

任务报酬：旋风**の**忍具**セット**

○ダイエット组手

发生条件：《**サスケ**再会**の**章》完成，特别任务“暗**への**操作”完成。当**サクラ**不在队伍里的情况下去木**の**叶街道与**いの**对话。

任务内容：与**いの**对话后，去演习场进行两场**フリ-バトル**并取得胜利。

任务报酬：烈火**の**忍具**セット**

○嗅觉赖り

发生条件：《**サスケ**再会**の**章》完成，特别任务“暗**への**操作”完成。当**キバ**不在队伍里的情况下去木**の**叶**の**门与**キバ**对话接受任务。

任务内容：去五色**が**原进行调查，再与木**の**叶**の**门的青年对话即可。

任务报酬：流水**の**忍具**セット**

○天地桥の斗い

发生条件：《**サスケ**再会**の**章》完成，特别任务“**ナルト**と纲手**の**珍道中”完成。当**シカマル**不在队伍里的情况下去木**の**叶**の**门与**シカマル**对话接受任务。

任务内容：与**シカマル**对话后，先后去砂尘砂漠以及天地桥遭遇战斗并取胜。

任务报酬：刚力**バンド**

○赤水晶と青水晶

发生条件：《**サスケ**再会**の**章》完成，依赖“天地桥**の**斗い”完成。当**シノ**和**シズネ**不在队伍里的情况下去火影街道。

任务内容：在火影**の**屋敷下与**シズネ**对话，之后去木**の**叶通发生剧情；再次与**シズネ**对话，去木**の**叶平原以及木**の**叶**の**丘发生剧情，战斗胜利后入手青水晶。再次与**シズネ**对话，在木**の**叶街道与商人对话，赤水晶入手，再与**シズネ**对话即可。

任务报酬：赤水晶**の**首饰**り**

○连携胜负

发生条件：《**サスケ**再会**の**章》完成，忍术“**ワガママ**奔走剧”完成，依赖“赤水晶**と**青水晶”完成。当**カカシ**和**サイ**不在队伍里的情况下去木**の**叶街道与**カカシ**对话接受任务。

任务内容：与**カカシ**对话后去演习场，先后进行3场**フリ-バトル**并取得胜利。

任务报酬：火影**のかたびら**

友情的羁绊

热血对战模式



通关后，去演习场与ガイ对话就会开启热血对战模式，该模式下一共有“究极连激战”、“壮绝サバイバル”以及“自分ルール”三个模式。其中“究极连激战”模式可以选择不同的等级和对手进行连续数场战斗，最初只能选择下忍级别，更高的级别需要完成低级别后才能出现。完成后会根据玩家所花费的时间给予追加奖励，系统的标准是第1位以上每场战斗60秒，第2位以上每场战斗70秒，第3位以上每场战斗80秒。“壮绝サバイバル”模式就是类似于生存模式，不过每场战斗开始前可以回复少许体力值，每5场战斗就会出现一个强力的BOSS级别敌人。“自分ルール”则是玩家自己制定战斗规则的模式。

下忍レベル		
等级	对手	报酬
忍者学校	ハナビ/木の叶丸军团	撒き菱×3/5000两
ランクA	ヒナタ（旧章）/シノ（旧章）/キバ（旧章）	兵粮丸×3/5000两
ランクB	いの（旧章）/チョウジ（旧章）/シカマル（旧章）	上忍の靴×3/5000两
ランクC	サクラ（旧章）/ナルト（旧章）/サスケ（旧章）	カカシ人形×2/5000两
ランクD	テンテン（旧章）/リ－（旧章）/ネジ（旧章）	根性のおもり×3/5000两
砂の三姐弟	テマリ（旧章）/カンクロウ（旧章）/我爱罗（旧章）	忍具乱舞の卷物/5000两
タイムアタック报酬 1位：金の装饰品；2位：琥珀の块；3位：古钱		

中忍レベル		
等级	对手	报酬
雾の刺客	白/再不斩	咒札铠崩し×3/10000两
新红班	ヒナタ/シノ/キバ	亀甲丸×3/10000两
新アスマ班	いの/チョウジ/シカマル	爆裂クナイ×3/10000两
新ガイ班	テンテン/リ－/ネジ	起爆クナイ×3/10000两
新カカシ班	サクラ/サイ/ナルト	特别交涉手形/10000两
タイムアタック报酬 1位：红玉の指轮；2位：金の装饰品；3位：琥珀の块		

上忍レベル		
等级	对手	报酬
ランクA	アンコ/红/シズネ	云隐れの卷物×3/15000两
ランクB	ヤマト/アスカ/ガイ/カカシ	上忍の靴×3/15000两
砂の强者	チヨバア（体术）/テマリ/カンクロウ/我爱罗/チヨバア	毒烟玉×3/15000两
昔の五人众	次郎坊/鬼童丸/多由也/左近/君麻吕	起爆札×3/15000两
邪なる者	カブト/サスケ/大蛇丸	治愈の卷物/15000两
タイムアタック报酬 1位：白银の延棒；2位：红玉の指轮；3位：金の装饰品		

火影レベル		
等级	对手	报酬
传说の三忍	纲手/自来也/大蛇丸	虾蟆油×3/20000两
晓	サソリヒルコ/デイダラ/サソリ/鬼鲛/イタチ	起爆シ－ル×3/20000两
火影たち	初代火影/二代目火影/三代目火影/黄色い闪光/纲手	千影手里剑×3/20000两
特别对战	我爱罗/サスケ/イタチ/黄色い闪光/ナルト（第四觉醒）	连携の笛/20000两
タイムアタック报酬 1位：稀代の至宝；2位：白银の延べ棒；3位：金の装饰品		

特殊战斗		
等级	对手	报酬
金发五人众	ナルト/いの/テマリ/纲手/黄色い闪光	博打玉×3/30000两
ぐぐつ军团	カンクロウ/サソリヒルコ/チヨバア/サソリ/サソリ（人ぐぐつ）	カカシ人形×3/30000两
木の叶先生	アンコ/红/アスマ/ガイ/カカシ	医疗パック×5/30000两
血继限界	白/ヒナタ/ネジ/サスケ/イタチ	元气丸×3/30000两
高みの者たち	サスケ/大蛇丸/鬼鲛/イタチ/黄色い闪光	全开の额当て/30000两
タイムアタック报酬 1位：稀代の至宝；2位：白银の延棒；3位：红玉の指轮		



热血沸腾的战斗 九尾，觉醒！！



→在热对战中，会遇到许多非常有意思的组合，当然，级别越高，敌人也会越发强大。

木人形讨伐

在剧情进展到五代目火影纲手开发木人形失败后就会接到任务“木人形讨伐”，玩家需要在世界各地寻找那些木人形，与之对话发生战斗并胜出后就能使用这些人物了。可以讨伐的木人形数量是逐渐才能开启的，我们可以随时打开菜单进行确认。

角色名称	报酬	出现场所	备注
日向ハナビ	1000	木の叶平原	可以在“フリ－バトル”使用日向ハナビ
木の叶丸军团	1000	木の叶の门	可以在“フリ－バトル”使用木の叶丸军团
うずまきナルト（旧章）	2000	木の叶の门	可以在“フリ－バトル”使用うずまきナルト（旧章）
うちはサスケ（旧章）	2000	大蛇丸のアジト	可以在“フリ－バトル”使用うちはサスケ
春野サクラ（旧章）	2000	木の叶茶通り	可以在“フリ－バトル”使用春野サクラ（旧章）
日向ネジ（旧章）	2000	火影街道	可以在“フリ－バトル”使用日向ネジ（旧章）
ロック・リ－（旧章）	2000	锻炼の道	可以在“フリ－バトル”使用ロック・リ－（旧章）
テンテン（旧章）	2000	静寂の荒野	可以在“フリ－バトル”使用テンテン（旧章）
奈良シカマル（旧章）	2000	木の叶の丘	可以在“フリ－バトル”使用奈良シカマル（旧章）
秋道チョウジ（旧章）	2000	木の叶街道	可以在“フリ－バトル”使用秋道チョウジ（旧章）
山中いの（旧章）	2000	木の叶街道	可以在“フリ－バトル”使用山中いの（旧章）
犬 Vキバ（旧章）	2000	风の森	可以在“フリ－バトル”使用犬 Vキバ（旧章）
油女シノ（旧章）	2000	风の森	可以在“フリ－バトル”使用油女シノ（旧章）
日向ヒナタ（旧章）	2000	木の叶平原	可以在“フリ－バトル”使用日向ヒナタ（旧章）
砂漠の我爱罗（旧章）	3000	风の砂漠	《风影夺还の章》完成后出现，可以在“フリ－バトル”使用砂漠の我爱罗（旧章）
カンクロウ（旧章）	2000	砂风街道	《风影夺还の章》完成后出现，可以在“フリ－バトル”使用カンクロウ（旧章）
テマリ（旧章）	2000	砂の大通り	《风影夺还の章》完成后出现，可以在“フリ－バトル”使用テマリ（旧章）
左近	2000	天十屿	《サスケ再会の章》完成后出现，可以在“フリ－バトル”使用左近
多由也	2000	石立ノ谷	《サスケ再会の章》完成后出现，可以在“フリ－バトル”使用多由也
鬼童丸	2000	五色が原	《サスケ再会の章》完成后出现，可以在“フリ－バトル”使用鬼童丸
次郎坊	2000	热砂荒野	《サスケ再会の章》完成后出现，可以在“フリ－バトル”使用次郎坊
みたらしアンコ	3000	死の森	可以在“フリ－バトル”使用みたらしアンコ
白	3000	结界の崖	《风影夺还の章》完成后出现，可以在“フリ－バトル”使用白
うずまきナルト	3000	火影の屋敷屋上	可作为“フリ－バトル”的连携角色选择うずまきナルト
春野サクラ	3000	深绿の丘	可作为“フリ－バトル”的连携角色选择春野サクラ
サイ	3000	木の叶の丘	《サスケ再会の章》完成后出现，可以在“フリ－バトル”使用サイ
ロック・リ－	3000	砂尘砂漠	《风影夺还の章》完成后出现，可以在“フリ－バトル”使用ロック・リ－
テンテン	3000	木の叶茶通り	《风影夺还の章》完成后出现，可以在“フリ－バトル”使用テンテン
奈良シカマル	3000	石立ノ谷	可作为“フリ－バトル”的连携角色选择奈良シカマル
秋道チョウジ	3000	热砂荒野	《サスケ再会の章》サイ登场后出现，可以在“フリ－バトル”使用秋道チョウジ
山中いの	3000	深绿の丘	《サスケ再会の章》サイ登场后出现，可以在“フリ－バトル”使用山中いの
犬 Vキバ	3000	无尽木の谷	《壶输送任务》完成后出现，可作为“フリ－バトル”的连携角色选择犬 Vキバ
油女シノ	3000	斜光の森	《壶输送任务》完成后出现，可作为“フリ－バトル”的连携角色选择油女シノ
日向ヒナタ	3000	风の l谷	《壶输送任务》完成后出现，可作为“フリ－バトル”的连携角色选择日向ヒナタ
桃地再不斩	4000	结界の崖	《风影夺还の章》完成后出现，可以在“フリ－バトル”使用桃地再不斩
はたけカカシ	4000	川の国境	可作为“フリ－バトル”的连携角色选择はたけカカシ
日向ネジ	4000	五色が原	《风影夺还の章》完成后出现，可作为“フリ－バトル”的连携角色选择日向ネジ
マスト・ガイ	4000	砂尘砂漠	《风影夺还の章》完成后出现，可作为“フリ－バトル”的连携角色选择マスト・ガイ
猿飞アスマ	4000	演习场	《サスケ再会の章》サイ登场后出现，可作为“フリ－バトル”的连携角色选择猿飞アスマ
夕日红	4000	风の l谷	《壶输送任务》完成后出现，可作为“フリ－バトル”的连携角色选择夕日红
カンクロウ	4000	砂洞穴	《壶输送任务》完成后出现，可作为“フリ－バトル”的连携角色选择カンクロウ
テマリ	4000	かざなりの砂漠	《壶输送任务》完成后出现，可作为“フリ－バトル”的连携角色选择テマリ
チヨバア（体术）	4000	砂隐れの门	《サスケ再会の章》完成后出现，可作为“フリ－バトル”的连携角色选择チヨバア（体术）
チヨバア	5000	晓のアジト	《サスケ再会の章》完成后出现，可作为“フリ－バトル”的连携角色选择チヨバア
シズネ	4000	死の森	《壶输送任务》完成后出现，可作为“フリ－バトル”的连携角色选择シズネ
ヤマト	4000	木の叶の森	《サスケ再会の章》サイ和ヤマト加入后出现，可作为“フリ－バトル”的连携角色选择ヤマト
药师カブト	4000	奇石广原	特别任务《暗への搜查》完成后出现，可作为“フリ－バトル”的连携角色选择药师カブト
初代火影	5000	木の叶の森	《サスケ再会の章》完成后出现，可以在“フリ－バトル”使用初代火影
二代目火影	5000	火影街道	《サスケ再会の章》完成后出现，可以在“フリ－バトル”使用二代目火影
三代目火影	5000	演习场	《サスケ再会の章》完成后出现，可以在“フリ－バトル”使用三代目火影
黄色い闪光	10000	火影の屋敷屋上	黄色い闪光以外の木人形全都打倒后出现、可以在“フリ－バトル”使用黄色い闪光
うちはイタチ	5000	天地桥	《サスケ再会の章》完成后出现，可作为“フリ－バトル”的连携角色选择うちはイタチ
千柿鬼鲛	5000	天十屿	《サスケ再会の章》完成后出现，可以在“フリ－バトル”使用千柿鬼鲛
ディダラ	5000	无尽木の谷	《サスケ再会の章》完成后出现，可作为“フリ－バトル”的连携角色选择ディダラ
サソリ・ヒルコ	4000	天地桥	《サスケ再会の章》完成后出现，可作为“フリ－バトル”的连携角色选择サソリ・ヒルコ
サソリ	5000	晓のアジト	《サスケ再会の章》完成后出现，可作为“フリ－バトル”的连携角色选择サソリ
自来也	3000	火影の部屋	可以在“フリ－バトル”使用自来也
纲手	5000	火影の屋敷屋上	可以在“フリ－バトル”使用纲手
大蛇丸	5000	大蛇の祭坛	特别任务《暗への搜查》完成后出现，可作为“フリ－バトル”的连携角色选择大蛇丸
うちはサスケ	5000	暗刻回廊始の间	特别任务《暗への搜查》完成后出现，可作为“フリ－バトル”的连携角色选择ラうちはサスケ

绝对要将佐助带回身边！



肩负复国重任，

System 游戏流程

在军政回合，玩家可以选择各种行动，进行战斗。在军政回合间还会出现各种事件，玩家可以根据剧情发展得到提示，确认下一步的行动方向。本作战斗为回合时战斗，每场战斗只有十回合的时间，如果十回合内没有全灭敌军或者破坏结界石，则会根据战斗情况得到战后评价。占领全部领地则是玩家的游戏任务，但玩家只有三年的时间，想要达成完美结局，玩家必须在三年内消灭全部敌对势力,还需要招募到特定的同伴。

System 异常状态

异常状态共分八类，可以使用特技或者物品回复。

名称	效果
睡眠	禁止待机之外的一切行动，受到攻击后自动恢复正常状态。睡眠状态下遭受攻击时，初次所受攻击伤害为普通状态的1.2倍。
麻痹	不能移动和使用特技，轮到该角色行动前有50%的几率自动恢复正常状态。
毒	行动开始时，损失10%体力。
幻觉	命中率下降50%。
咒い	给予敌人伤害时，自身受到一半伤害。
人形化	不能使用特技，移动力为1，但所受的一切伤害也都为1。如不治疗，在三回合后自动恢复到通常状态。
雪だるま	与睡眠状态相同，一切行动不能。但遭受火属性攻击后，自动恢复通常状态。
恶灵凭依	行动不受控制，可以向己方发动攻击，也可以被己方攻击，遭受神圣属性攻击后自动恢复通常状态。

System 秘仪

辅助特技，也需要消费SP值，根据职业不同，角色的秘仪也不相同。秘仪和特技并不冲突，玩家可以在一回合内让角色即发动特技也发动秘仪。秘仪中有些是提升角色防御能力或者回避能力的技能，利用这些技能可以使该角色在一回合内能力大增。



←在同一回合，各名角色都可多次使用秘仪。

System 连携



拥有连携特技的角色在己方发动攻击时，有一定几率发动追击，但发动连携追击的角色必须有足够的SP值，被攻击对象必须在攻击范围内。利用连携玩家可以在一回合内消灭敌人大量体力，也可以间接地使队员在一回合中可以多次发动攻击，大幅提高战斗速度。不过敌人同样会使用连携对我方成员造成强力伤害，除了注意己方站位外，玩家还可以使用特技或物品使敌人不能发动连携。连携还关系到玩家获得物品。

Pick up 天候

表示战斗中的天气与时间。天气分为晴、雨、雪、雾、猛暑五类，时间分为朝、昼、夕、夜四类。天候会影响人物的能力，有些特技只能在特定的天候条件下发动，有些特技则会因天候不同威力发生变化。根据地域差异，会出现一些没有雪等天候的地区。另外还有一些只在特定天候出现的怪物存在。天候可以从侧面影响战斗，因此玩家在派遣队伍出战时，一定要考虑到天候因素的影响，派遣那些最适合的队员出战。想要获得怪物掉落的物品，为以后的合成做准备，更要选择该种怪物出现的天候完成讨伐任务。普通士兵会受到天候的影响，特殊角色同样在不同天候能力不同。

SPECTRAL GENE

スペクトラルジェネ

鬼魂系列的最新作品，游戏读盘较慢，初期玩家很难轻松上手。在游戏初期，玩家最好是重点培养那些普通士兵，并且不断进行流派作成和练魔传承，各角色通过转职提升的能力远比提升等级高得多。　□文/雪飞

PS2	本刊译名：鬼魂基因			
	Idea Factory	7140日元	2007年12月31日	CERO A
类型	DVD-ROM	日版	1人	247Kb

少年智将率军奋起反抗魔族！

System 负伤值



↑负伤角色尽快使用药品。

在战场上遭受攻击的角色除了HP减少外，HP回复上限也会同时少量下降，这部分不能回复的HP就是负伤值。遭受攻击后，该角色HP上限在本次战斗中同时减低，直到本次战斗结束才能恢复正常状态。不过在战斗中，玩家可以使用特技或物品来回复角色的负伤值。战斗中负伤值较高的角色请尽快远离战场，以免被敌人突袭。

System 方向补正



从不同方向发动攻击时，给予被攻击对象的伤害和命中率不同。SIDE ATTACK：表示从敌人侧面发动攻击，给予敌人的伤害增加15%；BACK ATTACK：从敌人背后发动攻击，给予敌人的伤害增加30%。利用方向补正，玩家可以给予敌人更沉重的打击，加快战斗速度。但同样必须注意己方队员的站位，以免敌人绕到我方背后发动攻击。魔法系特技不会受到方向补正的影响。

System 特殊待机

在本回合中不做任何行动直接待机，该角色自动进入特殊待机状态。特殊待机可以延迟角色的行动时间，玩家可以让特殊待机的角色按指定的顺序行动，如果没有指定其行动顺序，该角色则为普通待机。在一回合内，一名角色只能特殊待机一次。

System 练魔传承

获得规定勋章数的角色可以进行练魔传承，练魔传承后老角色消失，诞生一名新角色，新角色能力得到提升。选择一名角色进行练魔传承后，可以最多再选择两名角色辅助进行练魔传承。根据辅助传承角色的不同，传承后新角色能力发生变化。选择进行练魔传承和辅助角色后，玩家可以按职业书选择新角色职业。根据职业，传承后的新角色继承老角色的流派和特技。辅助传承的两名角色能力越高，新角色获得的能力加成越高，多次循环可以培养出超强角色。



System 结界石

表示据点的城壁值，在战场上出现的特殊石头。侵攻战时全灭敌人单位或者破坏结界石均为战斗胜利，防卫战时己方全灭或者结界石被破坏则为战斗失败。战斗中破坏结界石可以减低敌人城防值三点，全灭敌人则只能降两点。在战斗中攻击结界石一次，只能消耗结界石一点HP值，连携攻击时，只有第一击能损耗结界石一点HP。虽然战斗中破坏结界石可以降低敌人更多的城壁值，但却必须保留一名敌人在战场上生存，而这名生存的敌人会对我军造成不小的伤害，因此在游戏初期，玩家在侵攻战中最好还是全灭敌军。而在防卫战中，敌人的智商颇高，经常会在处于优势时全力攻击结界石，玩家一定要作好防御准备。



System 研究

在城市设施中建造研究所后，玩家可选择研究指令。研究所等级提升后，研究成功几率随之上升，研究必须经费减少。研究的成功率与角色能力有关，在派遣研究角色时一定要派遣那些高成功率的角色。因为负责在本军政回合内进行研究的队员同样会自动获得经验值，因此玩家可以放心地让部分主力战斗队员进行研究。玩家获得了合成菜单必须的物品后，在研究所内才会出现可研究菜单。玩家一定要经常完成讨伐战和探索，获得多种物品，丰富自己的研究菜单。



Pick up 其他系统说明

城壁值：据点的防卫数值，战斗胜利后获得敌人据点城壁值为满值的一半，在战斗中全灭敌人城壁值减2、破坏结界石城壁值减3。城壁值为零时，玩家才能占领该据点，因此玩家经常会对同一据点发动多次战斗，才能将其占领。

移动：每名角色都有自己的移动范围，本作可以在发动攻击或者使用道具后，再进行移动。不过每回合一名角色只能移动一次。

特技：每个职业都有该职业独特的特技，其中包括一些不需要消费SP值直接使用的特技。当角色转换职业时，特技也会随之转变。

物品，在战斗中每名角色均可使用物品，但一名角色在一回合中，只能从发动特技和使用物品中二选其一。

战斗不能，在战斗中HP为零的角色进入战斗不能状态，并且自动从战场上撤离。完成战斗后，战斗不能的队员自动回归到队伍中，但是进入负伤状态，在两个军政回合不能进行任何行动。

反击：拥有反击能力的角色在遭受攻击时，有一定几率会自动发动反击。

异常状态：异常状态共分八类，可以使用特技或者物品回复。

MVP，对一场战斗中功绩最高角色的各种奖励。战斗结束后，荣获MVP的角色经验值比其他角色更高，并且会获得一枚勋章。在战斗中多击倒敌人，给予敌人致命一击都是获得MVP的方法。

露天商，探索时可以发现露天商人，露天商人会销售一些一般商店中没有的物品，但却不能收购玩家销售的物品。

兵士削除：将不要的角色开除，剧情人物不能开除。被开除角色的装备自动送回仓库。

土地开发，可以变更据点内的土地，土地变更后城壁值最大值，可建造设施，回合开始前的收入等都会发生变化。

魔剑作成：使用获得规定勋章数的角色交换武器，在城市设施建设中选择魔剑冶炼后可进行魔剑作成，魔剑的种类根据交换角色的职业不同而不同。

流派作成，获得规定勋章数的角色可以作成流派，作成流派后在练魔传承后诞生的新角色更为强悍。不过在进行流派作成前，必须在城市设施中建设格技馆。

角色勋章：表示该名角色的能力，三枚勋章时可以进行练魔传承，五枚勋章时可以建立流派，七枚勋章时可以炼成魔剑，利用角色勋章玩家可以提升自己队伍的整体实力。

System 生产

使用素材制造物品和职业书。在城市设施内建造工场后，玩家可以下达生产命令。但进行生产前，有部分物品和职业书必须玩家在研究完合成菜单后，才能进行生产。工场的等级上升后，生产成功率上升，必须经费减少。与研究相同，生产成功后，负责生产的队员获得一定经验值。



↑在战斗中注意节约各种道具，为研究生产做准备。



←不少珍贵道具都要依靠怪物掉落获得。

System AP值

AP值：在军政回合内，执行探索、侵攻、讨伐、生产、研究等命令都要消耗AP值。根据每次行动不同，消耗的AP值也不相同。如果没有足够的AP值，玩家则不能下达该行动命令。完成一回合的行动结束本回合命令后，AP值在下一回合时自动恢复为满值。通过建筑设施，玩家还可以提高自己在军政回合中的AP值。在军政回合中，只要有足够的AP值，玩家可以下达多次相同的行动命令。

探索：消费2AP，探索可以找到金钱物品和人才等，但也会出现探索者失踪的情况，为了避免人才流失，探索前最好存盘。

讨伐：消灭据点内出现的怪物，可以从怪物身上得到合成素材，也是重要的训练战斗。根据据点内怪物的危险度，作战难度发生变化。不同的季节、场所、怪物的危险度都会发生变化，有时还会出现与危险度无关的特殊怪物。选择讨伐命令，必须消费3AP。

露天商：购买装备，必须消费1AP。

侵攻战：消费6AP，胜利后削减敌人据点城壁值。有足够的AP值时，玩家可以在一回合内对同一据点进行多次侵攻战，但完成一次战斗后，角色的HP并不会自动补充为满值，只能等待到下一军政回合才能自动完全回复。因此在一回合内连续发动战斗，玩家一定要注意出战角色的HP值。

防卫战：防卫敌人的攻击，因为是在敌人军政回合才能选择，所以不需消耗AP值。城壁值在3以上时，即使不选择防卫战，不进入战斗，据点也不会被敌人占领。

防卫强化：消耗2AP和一定数量金钱，一次强化可以提升城壁值一点。

登用：探索到的人才如果没有在当时登用，日后可以在人才所登用，必须消耗3AP。

手无缚鸡之力智力远超常人！身处偏僻之所不忘故国！

艾姆尼特（エムニ-ト）是一个被封印的岛屿，两千年来与世隔绝。在这里人类统治着世界，魔族一直处于低下的位置，但两千年来一直享受着和平的生活，完全不知外界的征战。然而在岛屿中却因被封印破坏世界的力量，艾姆尼特突然终结了两千年的和平时代。

卡茵做了一个怪梦，梦中自己被强迫出席剑术大会，不愿与人争斗的卡茵平时根本就不曾修炼剑术，到现在只能勉强出战。然而刚一与对手交手，卡茵便弃剑认输，使会场的观众们全都对他冷嘲热讽，只有一名奇怪的女孩子对卡茵表示慰问。离开了剑术大会后，卡茵回到自己的故乡，接替父亲的位置成为新任领主，继续为艾姆尼特王国守卫边疆。但三年来，卡茵经常重复着这个怪梦。

这天和平了两千年之久的艾姆尼特王国突发异变，岛中的封印被人解开，覆盖岛屿的神秘力量突然消失。不等艾姆尼特国王应对，法乌萨（ファウザ-）率领魔族军队冲入了王宫，由于两千年的和平盛世，艾姆尼特王国军战斗力低下，稍作抵抗便被魔族军队击溃，艾姆尼特国王当场阵亡。彻底解除岛中的魔神封印，必须使用艾姆尼特王族的鲜血，艾姆尼特国王的三个女儿莫利亚（モ-リア）、内娃（ネヴァン）、艾波娜（エポナ）成为法乌萨的下一目标。在魔族军队的猛烈攻击下，王国军队四散逃窜，三位公主身边只剩下了女骑士恩纠（エンジュ）。有预知能力的公主们似乎早已看到了未来，为了能重建艾姆尼特王国，三位公主命令恩纠立即逃走，到提路瓦多（ティルワド）向年轻领主卡茵求助。虽然不愿苟且偷生，但为了国家的未来，恩纠只得强忍心中痛苦，按照三位公主的吩咐行事。

当恩纠到达提路瓦多时，魔族军已经以迅雷不及掩耳之势占领了岛屿上其他的领地，只剩下位置边远的卡茵领地未遭毒手。不过魔族的军队并不会放过达提路瓦，大军已经开到边境。虽然不愿战斗，但卡茵更不愿意自己的子民被人杀害，在恩纠的鼓励下，卡茵终于决定出兵战斗。

卡茵虽然文弱，但在战斗中却发挥了领袖的才能，用完美的阵形与敌人对抗，并最终击退了嚣张的魔族军队。战后恩纠对卡茵刮目相看，并且请求卡茵高举反旗，光复艾姆尼特王国。但因为战争会死伤大量无辜百姓，卡茵非但没有答应恩纠的请求，竟然还说在下次敌人攻来时，打算降伏敌人，目的只有一个，那就是保护子民的平安。此时艾姆尼特王国长公主莫利亚以妖精的姿态出现在卡茵面前，原来艾姆尼特三公主合力，使莫利亚的精神脱离肉身，另外两位公主和莫利亚肉身则被魔族军囚禁。莫利亚告诉卡茵了一个惊人的秘密，王家封印的魔神奥枚加西恩（オメガシ-ン）由于封印被法乌萨解除，三年后将会复活，而且它的复活无法阻止。因此卡茵必须在三年内拥有击败法乌萨和魔神的力量，如果不举兵而是降伏，三年后魔神复活将使整个世界毁灭。到此卡茵终于明白了严峻的形势，决定立刻起兵收复失地，为三年后消灭魔神积蓄力量。卡茵家族原本为艾姆尼特军事顾问，卡茵从小便阅读了大量的军事书籍，因此才能如此完美地指挥战斗，成为艾姆尼特王国三公主的最后希望。

在卡茵的出色指挥下，卡茵军迅速收复了失地，占领米亚（ミ-ア）的魔族军队被赶回老家。在远离首都的穷乡僻壤突然出现了如此强悍的对手，竟然能将魔族凶猛的军队击败，这使法乌萨大为诧异，立即派遣自己信任的部下茜前来调查。茜进入达提路瓦不久，便被恩纠发现，但可惜并没能抓住她。

艾姆尼特王族祖先于两千年前将魔王封印在自己的身体内，并从此一直沉睡不醒，但现在他的身体却硬如钢铁，锋利的大刀也不能伤其分毫。而法乌萨在现在已经掌握了控制魔神的方法，只是在静静等候时光的到来。卡茵连胜的消息迅速地传遍整个岛屿，各地的反魔族势力也蠢蠢欲动，特斯卡盗贼团竟在女首领的带领下，树起了反抗魔族的旗帜，还像卡茵一样从魔族手里抢出了不少领地。

旅行商人为卡茵带来了秘传之书的消息，卡茵立即带队解放了巴莱伊斯克（バレイスク），但却没能找到秘传之书。原来在前些天，北方的特斯卡盗贼团入侵时，顺手牵羊偷走了秘传之书。恩纠立刻提议剿灭盗贼团，夺回秘传之书，但为了避免无益的战争，卡茵决定亲自与特斯卡交涉，希望能通过和平手段解决问题。最初特斯卡并不想交还秘传之书，但在卡茵的诚意下，终于提出了交换条件：用罗佛斯（ロフォス）的特产月光茸交换。为了得到月光茸，卡茵率领部队解放了罗佛斯，并在这里找到了珍贵的月光茸。然而卡茵按约定将月光茸交给特斯卡后，特斯卡却撕毁了约定，不但不肯交出秘传之书，还把卡茵一行驱逐出境。

魔族军队节节败退，对卡茵家传战术非常熟悉的拉乌尔（ラウル）来到魔族领地，以消灭卡茵军为条件，要求法乌萨在事成之后将这个国家交给自己。虽然法乌萨发动战争复活魔神，但却对拉乌尔这样利用战乱和牺牲窃取国家的人深恶痛绝。法乌萨高傲也不允许他像特斯卡那样先口头答应，然后再撕毁约定。原本以为自己一定能得到重用，成为这个世界的新统治者的拉乌尔看错了法乌萨，法乌萨非但没有答应他的请求，还立即出手要将他杀死。不过法乌萨的近侍巴索（バッソ）却阻止了法乌萨的行动，并要求将拉乌尔编入自己麾下，听从自己的调遣。鄙视拉乌尔的法乌萨大概是不想让自己的武器上沾满小人的鲜血，因此答应了巴索的请求。

以和平的方法不能解决问题，卡茵只得率领军队向特斯卡军发起猛烈的攻击，特斯卡盗贼团连战连败。特斯卡的爱将加纳修（ガナッシュ）建议首领放弃趁乱盗国的幻想立即降伏卡茵，然后与卡茵联手对抗魔族军队。但特斯卡却不肯改变自己的初衷，依然要趁乱窃取国家，将全国的宝物盗取。特斯卡的另一爱将姆拉伊（ムライ）也反对特斯卡的做法，因此出言询问假设特斯卡盗国成功，之后盗贼团该做些什么？特斯卡虽然无言以对，但却坚持要与卡茵一决胜负。

与此同时，在西方的据点也发生了政变，真艾姆尼特军突然崛起。率领真艾姆尼特军的年轻人修莱伊（ジュレイ）自称继承了艾姆尼特国王的血脉，是这个国家的正统继承人。在精通战法的神秘人物玛伊莱恩（マイレン）和如同兄弟的赛恩（ゼン）帮助下，击退了魔族军队，成为西方三城的统治者。

虽然卡茵军势如破竹地击败了周围的魔族军，收复了大量失地，但却出现了经济危机。为了补充军费的不足，卡茵只得将自家的值钱物品卖掉，甚至连父亲留下的藏书也要卖掉，这让莫利亚大为感动。卡茵从小失去了母亲，父亲对卡茵也极为冷淡，在卡茵七岁时便把他送到学校寄宿。卡茵从七岁离家学习开始，再也没见过自己的父亲，继承领主之位也是因为父亲突然神秘失踪。虽然卡茵的父亲对卡茵冷淡异常，但莫利亚却认为他一定有自己的原因，因此极力劝阻卡茵卖掉父亲的收藏。最终卡茵接受了公主的建议，把父亲的藏书留下来珍藏，并且以此纪念自己的父亲。

特斯卡盗贼团被卡茵军打得落花流水，特斯卡只剩下了主城一座城池，但她却仍然坚持战斗。一心想要和平解决减少伤亡的卡茵再次来到特斯卡军领地，希望用谈判解决问题。特斯卡提出了决斗的建议，如果卡茵获胜，特斯卡立即投降；如果特斯卡获胜则继续抵抗。为了减少不必要的伤亡，卡茵只得硬着头皮出战，结果自然是一败涂地。虽然特斯卡很想在决斗中杀死卡茵，但因为恩纠在一旁监视，特斯卡始终找不到既可杀死卡茵又能保全自己的机会，最后只好罢手。决斗惨败的卡茵只能按照约定继续与特斯卡军战斗，在卡茵临行之时，特斯卡给了卡茵一个忠告，希望卡茵能放弃自己的既想在战争中胜利，又想避免伤亡的天真想法。

艾姆尼特王城陷落时，一些王立骑士团的骑士逃出了王城，等待时机东山再起。鲁纳康（ルナカン）、吉玛（ジ-マ）、鲁法斯（ル-ファス）三人趁卡茵军崛起，天下大乱之时毅然起兵。但他们却认为卡茵只是一个投机军阀，只是冒用公主的旗号夺取天下。因此三人组建的王立骑士团不但以法乌萨的魔族军为头号敌人，也把卡茵军当做仇敌对待，甚至在王立骑士团军刚一成立，便向卡茵军宣战。女骑士恩纠与鲁纳康三人原本相识，深知三人的实力。虽然恩纠熟知鲁纳康三人顽固异常，但为了减少卡茵军的敌人，还是亲自来到王立骑士团本部向三人说明真实情况。可惜鲁纳康、吉玛和鲁法斯三人根本就不理会恩纠的辩解，最顽固的鲁纳康还认为恩纠在当日离开三位公主向卡茵求援根本就是背叛行为，恩纠百般解释皆毫无作用，只得无功而返。

在艾姆尼特时代，魔族一直被人类奴役鄙视，很多魔族百姓都无辜冤死，魔族只好迁移到自然条件极其恶劣的地区生活。拥有强大魔力的特路（ト-ル）带领部下们在北方边境举起了魔族晓之天魔团的旗帜，虽然与法乌萨同为魔族，但他们却并不认同法乌萨复活魔神导致天下永无宁日的做法，他们只想让魔族能与人类平等共存。

因为岛屿的封印随着艾姆尼特国王阵亡和魔神复活而解除，艾姆尼特王国不再是与世隔绝的孤岛，信



仰无限教的冥界军也来到岛上建立了自己的领地。无限教与魔神教是对立的两个势力，无限的信徒来到这里建立王国目的也是消灭魔神，但卡茵却不能把他们当成同盟。原因非常简单，魔神复活只是掀起无穷的争斗，无限教却以毁灭为目标，无限教徒把整个大陆的人类魔族都当成蝼蚁，就算是把全部生命杀光也毫不动容。对法乌萨衷心耿耿的茜为了保护自己的主人，亲自来到卡茵军基地将无限教的秘密告知卡茵，让卡茵无论如何也不要与危险的冥界军联手。随后冥界军侵入真艾姆尼特军领地，将那里化为废墟的事实让卡茵彻底对冥界军死心。

真艾姆尼特军灭亡后，教唆修莱伊起兵，一直头戴面罩的玛伊莱恩露出了自己的真面目，原来他就是昔日险些被法乌萨处斩的拉乌尔。更让人惊讶的是，他就是卡茵的亲生父亲，所以他才会熟知卡茵军的战法。真艾姆尼特军只是拉乌尔为实现自己野心的跳板，修莱伊、赛恩以及全部的真艾姆尼特军士兵都只是他的棋子。真艾姆尼特军被冥界军剿灭后，拉乌尔趁机建立了自己的领地，想以此为资本统治整个岛屿。虽然卡茵是自己的亲生儿子，但拉乌尔却毫无骨肉之情，甚至把卡茵当做是自己前进路上的障碍，希望能早日与卡茵一战。

原本和平的岛屿现在成为群雄崛起的战场，各个势力战争不止，眨眼间三年期限已到。魔神准时复活，法乌萨原本以为可以通过圣剑控制魔神，但却事与愿违，复活后的魔神根本无法控制。法乌萨的亲密部下巴索成为魔神复活的第一个牺牲品，为了保护茜不会被魔神杀害，法乌萨献出了自己的生命。不过在此时，卡茵军早已积蓄了足够的力量，做好了消灭魔神的准备……



角色



卡茵

军事方面天才，对战争和职业等知识极为丰富，但动手能力较差，不善于亲身战斗，是一位极其优秀的指挥官。



恩纠

艾姆尼特皇家近卫骑士，负责保护三位公主。受公主命令到卡茵处寻求帮助，从此与卡茵并肩战斗，对皇家绝对忠诚。



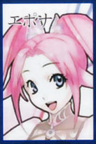
莫利亚

艾姆尼特长公主，因一头绿色长发被称为碧姬，拥有预知能力，王国灭亡后精神脱离肉体，帮助卡茵与魔族军战斗。



内娃

艾姆尼特次公主，俗称黑姬，年方十六但武艺高强，是恩纠的剑术师傅。平时寡言少语，偶尔发言也用男人语言。



艾波娜

艾姆尼特小公主，俗称赤姬，为人豪爽对小事情从不犹豫。精力旺盛活力十足，经常会引起阵阵骚乱，使姐姐们头疼。



法乌萨

对人类异常憎恨，为了复活破坏魔神，率领魔族军队突然杀入艾姆尼特，并在短时间内占领了大陆绝大部分领地。



鲁纳康

王国骑士团圣骑士，坚信王家为正义，认为法乌萨是邪恶军队。为了复兴王家，高举反抗大旗，开始了圣战。



特斯卡

盗贼团首领，对同伴很有责任心，把女性温柔的一面隐藏起来，对部下称自己为大姐极为反感，最初曾阻碍卡茵势力发展。



特路

年仅12岁，现为晓之天魔团首领，以强大的魔力和远超成人的胆量确立自己的领袖地位，率领北方边境的魔族起兵。



将比亚

统率魔界军的怪老人，拥有与外表和语言相反的冷酷，信仰与希望世界永远狂乱的魔界信仰思想对立。



修莱伊

自称继承艾姆尼特皇家血脉的奇怪年轻人，拥有不可思议的奇特魅力，统帅真艾姆尼特军突然崛起。



艾姆尼特王

艾姆尼特国王，三公主的父亲，多年一直统治着和平的艾姆尼特。魔族军突然杀到时率军反抗，不幸阵亡。



茜

魔族少女，从小被人类养大，但在战争中被人类背叛，被法乌萨所救。把法乌萨当做自己的恩人、主人、父亲和爱人。



巴索

法乌萨的近侍，完全按自己的价值观和信仰行动，有时会毫不在意地做一些恶事，有时却会做些让人想不到的好事。



菲奥拉

隶属于晓之天魔团的魔族少女，性格温柔善良，因为被流放时父母被王国军队杀害，对艾姆尼特王国非常痛恨。



康帕纽拉

晓之天魔团精灵男子，因为受到迫害一直各地逃窜，最终被逮捕流放到边境，因此对王家异常仇恨。



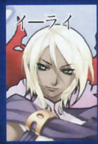
吉玛

王立骑士团重骑士，性格与他的身材一样豪爽，全心全意为复兴王家而战斗，年纪是王家骑士团三人中最大的。



鲁法斯

王立骑士团圣骑士，外表弱不禁风，但一身怪力不输于鲁纳康，一旦被人说一身怪力并无用处则会大发雷霆。



伊拉伊

冥界军剑圣，能力远超一般士兵，鄙视一切不无限教的人态度极其傲慢，但对同为无限教信徒却诚恳友善。



赛恩

隶属真艾姆尼特军，把修莱伊当做是自己的亲哥哥，因为担心修莱伊，因此永远与他一起行动。现在开始把玛伊莱恩当做父亲。



玛伊莱恩

战略知识非常丰富，是修莱伊起兵的发起人，经常戴着眼罩出现在众人面前，把修莱伊和赛恩当做是自己的孩子。



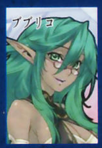
加纳修

特斯卡盗贼团中少数敢直呼特斯卡姓名的人物之一，性格开朗为人豪爽，其实偷偷地深爱着自己的首领特斯卡。



姆拉伊

特斯卡盗贼团的后勤部长，在岛内流浪时昏倒在路上被特斯卡所救，从此为了报恩加入盗贼团，经常向首领提出合理建议。



布布里柯

不知不觉间出现在卡茵军的神秘美女，平时并不参加战斗，只负责为军队介绍来自各地的雇佣兵。



玛丽艾

虽然身为女性但却精通研究所和工场的各种工作，经常是一副懒洋洋的表情，连说话都有气无力，经常只说半句。



吉路巴

在卡茵军建造的商店中，经营吉路巴商会的猫商人。经常旅行出现在各地，还会为卡茵带来一些稀奇古怪的情报。



奥拉西昂

被称为异界之魂，来自其他的世界。使用这个世界中没有的武器，一直在寻找着返回原来世界的方法。

System 同伴招募

カイン军	
总条件	二周目
カイン	自动加入。
三公主	消灭王立骑士团，ルナカン、ジーマ、ルーファス任意一人加入；加入的骑士团团员探索任何场所。一周目：探索出骑士团团员死亡；2周目以后骑士团员生存、三公主全员救出。出头事件后三公主大约只有一年时间，与士兵是否满员无关。
トスカ盗贼团	
总条件	消灭トスカ盗贼团
トスカ	1、探索バルカム山；对话选择"マンドラゴラジュースを饮む"。2、アルテピック事件；对话选择"战力になりそうだから"
ガナッシュ	探索トラキソン岩；对话选择"优しそうなところ"
ムライ	探索アルテピック；对话选择"食べ物を买ってきて渡す"
王立骑士团	
总条件	消灭王立骑士团；一人成为同伴后，三公主事件后另外两人成为同伴；没人加入时探索，最初一人加入时对话选择"寻ねたいことがある"，公主救出选择"仲间にする"
ルナカン	探索セレ。
ジーマ	探索シルニアの里。
ルーファス	探索ハールボルン。
暁の天魔团	
总条件	トール路线
トール	占领天魔团任意领地，对话选择"わからない"，"この国をもう一度平和にすること"，"追わなくてもいい"；占领ザン・ガレン剧情；对话选择"それは君たち次第だ"，"今はまだ自信がない"，天魔团行动时天魔团解散，探索加入。
モーリア、	トール说得后，停战事件发生；探索ファナ・ローイ；对话选择
ネヴァンルート	"确实かに无理かもしれない"。
エポナルート	带走トール剧情，出现フィオラ和カンパニュラ拜会カイン剧情，对话选择"仲间にする"
总条件	カンパニュラ路线
モーリアルート	说得トール事件中说得失败；天魔团消灭；トール死亡剧情出现；探索タランガル；对话选择"仲间にする"。
エポナルート	天魔团成立后1年半以后未消灭王立骑士团；出现带走トール剧情和フィオラ和カンパニュラ拜会カイン剧情，对话选择"仲间にする"。
真エムニート	
总条件	真エムニート军不能被冥界军消灭
ジュレイ	出现真エムニート军被マイレン夺取剧情；マイレン死亡后出现ジュレイ旅行剧情；探索メイデナーピーク，对话选择"これはすごいですね"。
ゼン	出现真エムニート军被マイレン夺取剧情；マイレン死亡后出现ジュレイ旅行剧情；探索エルゴレア；ジュレイ加入后，对话选择"一绪に探す"，ジュレイ未加入，对话选择"仲间にする"。
ファウザー军	
总条件	无
茜	第四年前占领ワギン城，势力交替行动时一定几率事件发生，对话选择"仲间にする"。
冥界军	
总条件	二周目以后才能加入
ジャンビヤ、	消灭冥界军，探索イデマ遗迹，对话选择"一イーライ绪に魔神を倒そう"。
其他势力	
总条件	无
オラシオン	第二年オラシオン酒场、拜访卡茵军剧情出现，低几率探索，对话选择"仲间にする"。



←根据玩家在游戏最初的对话选择，可救出三位公主之一。

System 怪物出现场所

地名	怪物
ティルワンド	ヒヨコ虫、オハナボウ、リザードマン、ヘルドッグ、ゴブリン
ミーア	ヒヨコ虫、オハナボウ、キラービー、キングスライム
コルフ	スライム、ヘルドッグ、インプ
バレイスク	スケルトン、ミイラ、インプ、地狱のトサカ
ロフォス	グレムリン、フェアリー、フライフィッシュ、チョリッパー、ボーンメイジ
フォルバロ	フェアリー、グレムリン、ゴブリンメイジ
トラキソン岩	ゴブリンウォリア、ボーンウォリア、铁巨人
ハルバリッサ沙漠	ロックイーター、铁巨人、パンドール
アルテピック	毒虫、レッドスライム、グリーンスライム、使い魔
バルカム山	レッドスライム、バジリスク、使い魔
ハールボルン	军队蜂、ピクシー、グリーンスライム、オウガ、ゴブリンウォリア、ブルースライム、コダマ、フェンリル
メヒネス	ピクシー、グリーンスライム、ガルム、ドラゴン、レッドスライム、コカトリス、军队蜂
デルパポート	コダマ、ピクシー、ゴブリンウォリア、亡灵骑士、オウガ、パンドール
シルニアの里	钢铁虫、テイターニア、ガルム、ガーゴイル、スパルトイ、マスターマミー、レイス
メラノルク	钢铁虫、ラフレシア、テイターニア、ガルム、ガーゴイル、グレーターデビル
グレンウッド街道	军队蜂、コダマ、ブルースライム、恶魔の瞳
メイデナーピーク	ラフレシア、ピクシー、マミー、サイクロプス、スパルトイ
エルゴレア	ピクシー、グリーンスライム、ブルースライム、バジリスク、ボーンウォリア、マミー、亡灵骑士
マリドネス	毒虫、ボーンウォリア、人形兵士
ヴィレム	ヒヨカイゼル、カイザースライム、グリフォン、ガーゴイル、ヘルアーマー、リッチ、レイス、サイクロプス
セレ	钢铁虫、ラフレシア、ブラッディワーム、コカトリス、ガルム、使い魔、レッドドラゴン
ブルガ・ブルカ	龙鱼、テンタクルス、フェンリル、ゴブリンキング、リッチ、スプリガン、クリアドール
ファナ・ローイ	デスキラービー、キングスライム、フェンリル、グレートデビル、ビッグアイ、死神、龙鱼、ゴールデンドール、ゴブリンキング、ヒヨカイゼル
ザン・ガレン	ヒヨカイゼル、デスキラービー、龙鱼、リザードロード、キメラ、ダークドラゴン、ゴールデンドール
クインスロック山	デスキラービー、キングスライム、ロックイーター、リザードロード、フェンリル、ドラゴン、ホワイトアーク
タランガル	カイザースライム、フェニックス、恶魔の瞳、スケルトンキング、マスターゴーレム、ダークドラゴン、咒龙、水晶龙、ホワイトアーク
ワギン城	ヒヨコ虫、カイザースライム、スケルトンキング、死神、マスターゴーレム、フェニックス、咒龙、ダークドラゴン、ホワイトアーク、水晶龙
カルナウォ港	フェニックス、スケルトンキング、マスターゴーレム、ダークドラゴン、咒龙、ホワイトアーク、水晶龙、死神
イデマ遗迹	ロックイーター、キメラ、恶魔の瞳、マスターマミー、レッドドラゴン、グリーンドラゴン、咒龙、ホワイトアーク、ゴールデンドール、グリーンドール
ドラータ・ビーチ	テンタクルス、カイザースライム、ロックイーター、キメラ、フェニックス、グレーターデビル、グリーンドラゴン、レッドドラゴン

System 职业特性

名称	效果	名称	效果
HP+C	HP+10%	探求家	职业书合成开发成功率+10%
HP+B	HP+20%	特别会计师	魔剑制作费-20%
HP+A	HP+30%	名匠	魔剑制作时附加攻击奖励
SP+C	SP+10%	建筑技能	城壁值增加时效果+1
SP+B	SP+20%	回复力	负伤值-20%
SP+A	SP+30%	强化/○○	属性伤害+20%
攻击+C	攻击+5	防御/○○	属性伤害-30%
攻击+B	攻击+10	防御/○○+	属性伤害-50%
攻击+A	攻击+15	防御/○○++	属性攻击无效
防御+C	防御+5	催眠	一定几率使对手睡眠
防御+B	防御+10	麻醉	一定几率麻痹对手
防御+A	防御+15	毒针	一定几率使对手中毒
运+C	运+10%	幻想	一定几率使对手陷入幻觉
运+B	运+20%	诅咒	一定几率诅咒对手
运+A	运+30%	凭依	一定几率使对手陷入恶灵凭依状态
命中+C	命中+10%		
命中+B	命中+20%	ドール	一定几率使对手人形化
命中+A	命中+30%	守护：眠り	睡眠无效
回避+C	回避+10%	守护：痺れ	麻痹无效
回避+B	回避+20%	守护：毒	毒无效
回避+A	回避+30%	守护：幻觉	幻觉无效
战斗技能+C	命中、回避+5%	守护：咒い	咒い无效
战斗技能+B	命中、回避+10%	守护：雪だるま	雪だるま无效
战斗技能+A	命中、回避+15%	守护：恶灵凭き	恶灵凭き无效
クリティカル+C	会心一击率+10%	守护：人形化	人形化无效
クリティカル+B	会心一击率+20%	守护：状态异常	全异常状态无效
クリティカル+A	会心一击率+30%	绝对抵抗	全异常状态无效
传承体+C	传承时体力+10%	反射神经/反击	反击发生率+15%
传承体+B	传承时体力+20%	反射神经/连携	连携发生率+20%
传承体+A	传承时体力+30%	コンビネーション	连携时伤害+15%
传承力3+C	传承时力+10%	カウンター	反击伤害+10%
传承力3+B	传承时力+20%	HP吸收	给予敌人伤害的10%回复自身HP
传承力3+A	传承时力+30%	SP吸收	给予敌人伤害的5%回复自身SP
热血指导	传承时附加经验	HP小回复	行动开始时HP回复5%
放浪癖	传承时附加经验、探索下落不明几率上升	HP中回复	行动开始时HP回复10%
		HP大回复	行动开始时HP回复15%
人探し+	探索等级上升	SP小回复	行动开始时SP回复5%
研究力+	研究等级上升	SP小回复	行动开始时SP回复10%
生产力+	生产等级上升	SP小回复	行动开始时SP回复15%
努力の才	等级上升时HP+3	观察眼	消灭敌人时物品获得率+15%
精神力の才	等级上升时SP+1	勤勉	消灭敌人时经验值+20%
腕力の才	等级上升时攻击+2	现金主义	消灭敌人时可获得金钱
强韧の才	等级上升时防御+2	无双	被攻击时方向补正无效
集中力の才	等级上升时命中+2	エース	战斗奖励MVP+3
俊敏の才	等级上升时回避+2	策士	战斗开始时战况良好
幸运の才	等级上升时幸运+1	飞行	地形对移动力影响无效
マンサーチ	探索时容易发现人才	狂战士	攻击+30%、防御-20%
ゴールドハント	探索时容易发现金钱	ディフェンダー	防御+30%、攻击-20%
トレジャーハント	探索时容易发现合成物品	骏足	回避+30%、命中-20%
露天好き	探索时容易发现露天商人	ストライカー	命中+30%、回避-20%
アイテム增产	生产时生产物品+1		
锻冶师	生产成功率+10%		
军事マニア	武器合成开发成功率+10%		
チャレンジャー	防具合成开发成功率+10%		
研究家	装饰片合成开发成功率+10%		

System 职业合成书

职业	素材1	素材2	素材3	职业	素材1	素材2	素材3
战士	豪腕の书×1	锐い棘×1	—	ロストキャスター	巧致の书×3	カウボーイハット×1	玉钢×2
剑士	豪腕の书×2	ヒヨコ虫のトサカ×2	—	レンジャー	巧致の书×1	兽の皮×2	—
百人长	豪腕の书×2	折れた刃×2	—	ハンター	巧致の书×2	ハンターバッジ×1	—
圣骑士	豪腕の书×3	魔封の结晶×1	骑士团の纹章×1	スナイパー	巧致の书×2	ハンターバッジ×1	ミスリル×1
重骑士	豪腕の书×1	生命の书×1	—	ゴーガン	巧致の书×3	虹色の欠片×1	ギアボックス×1
ジェネラル	生命の书×2	骑士团の纹章×1	古铁块×2	バードマン	天运の书×2	コカトリスの羽×1	—
武术家	生命の书×2	ヒヨコ虫のトサカ×1	—	スカイランサー	天运の书×2	オリハルコン×1	グリフォンの牙×2
达人	生命の书×2	雷の结晶×2	—	エンジェル	哲学の书×1	天使の羽×1	—
武神	生命の书×3	极意の卷物×1	グリフォンの牙×1	ダークエンジェル	哲学の书×2	堕天使の刻印×1	—
剑客	豪腕の书×1	俊敏の书×1	—	ヴァーチャー	哲学の书×3	プリンセスの泪×1	思い出の绘日记×1
侍	豪腕の书×2	地狱酒×2	—	圣职者	睿智の书×1	圣水×1	—
剑豪	豪腕の书×3	传家の宝刀×1	巨人の刻印×1	巡回司祭	睿智の书×2	ユニコーンの角×1	—
卫士	生命の书×2	妖精の羽×1	—	ゴッドハンド	睿智の书×3	ヒーローグローブ×1	英雄勋章×1
神官骑士	生命の书×2	ライフセーフ×3	ユニコーンの角×2	舞蹈家	天运の书×1	サプライズブック×2	—
神卫士	生命の书×3	ライフドリンク×2	フェアリーリング×1	秘术士	天运の书×2	雷王针×2	—
人造士兵	生命の书×1	坏れた齿车×1	—	巡检士	天运の书×3	瓶诘め手纸×1	オアシスの水×1
强化士兵	生命の书×2	プラズマ结晶×1	—	ナース	生命の书×2	SPチャージャー×1	フェアリーリング×2
无限战斗兵	生命の书×3	プラズマ结晶×1	ネイルアシスト×1	料理人	巧致の书×2	宫廷料理全集×1	炎の结晶×2
シーフ	俊敏の书×2	—	—	学者	哲学の书×1	睿智の书×1	—
怪盗	俊敏の书×2	魂のランタン×2	—	地学者	哲学の书×2	溶岩石×2	—
チェイサー	俊敏の书×3	イビルアイ×2	毒蛇の瓶诘×1	理学者	哲学の书×2	发光体×2	炼成の卷物×1
暗杀者	俊敏の书×1	巧致の书×1	—	天文学者	哲学の书×3	月见石×1	古の天球仪×1
忍者	俊敏の书×2	风の壶×1	—	炼金术师	巧致の书×1	工具セット×1	—
抜け忍	俊敏の书×2	致死の毒针×1	月见石×1	メカニック	巧致の书×2	坏れた齿轮×2	—
おかしら	俊敏の书×3	夜天のカケラ×1	柔软剂×1	ブラックスミス	巧致の书×3	亲方のトンカチ×1	锻冶屋の金锤×1
奇术师	天运の书×1	智慧の轮×1	—	ドリルマン	豪腕の书×1	古铁块×3	—
道化师	天运の书×2	ドキドキ土器×2	—	发掘屋	豪腕の书×2	ミスリル原石×3	—
トリックスター	天运の书×3	卯月の清酒×1	立派な骨×2	破坏屋	豪腕の书×3	古代爆弹×1	溶岩石×2
魔剑士	豪腕の书×1	哲学の书×1	魔兽の皮×2	魔法建筑士	睿智の书×1	巧致の书×1	—
暗骑士	豪腕の书×2	哲学の书×2	デモンエンブレム×2	祈祷师	睿智の书×1	地狱酒×1	—
ハイランダー	豪腕の书×3	哲学の书×2	龙宝珠×1	风水士	睿智の书×1	风の壶×1	—
アマゾネス	豪腕の书×1	サンドワームの牙×2	—	カエル战士	生命の书×1	アクアストーン×1	—
マジックナイト	豪腕の书×2	睿智の书×1	魂结晶×1	カエル贵族	生命の书×2	コーヒーメーカー×1	アクアストーン×1
极战鬼	豪腕の书×3	ブラックソウル×1	卯月の清酒×1	战斗教官	哲学の书×2	ネイルアシスト×2	—
佣兵	豪腕の书×1	巧致の书×1	—	プロフェッサー	哲学の书×2	仕入みステッキ×2	—
勇者见习い	豪腕の书×2	ミスリル原石×2	—	リス	俊敏の书×1	完熟フルーツ×3	—
ソードマスター	豪腕の书×3	恩赐の礼仪刀×1	龙の牙×2	サボテン	生命の书×1	手乘りサボテン×3	—
勇者	生命の书×3	ルーン结晶×2	神の启示×1	イヌ	俊敏の书×1	魔兽の皮×3	—
斗神	豪腕の书×3	ルーン结晶×2	帝王印×1	ネコ	天运の书×1	锐い牙×3	—
ウィッチクイーン	睿智の书×3	ルーン结晶×2	古の天球仪×1	商人	天运の书×2	沙金×3	—
黑骑士	哲学の书×2	英雄勋章×1	恶魔の契约书×2	コレクター	天运の书×2	银块×3	—
魔道师	睿智の书×1	羊皮纸×1	—	隐者	俊敏の书×1	恶魔の契约书×1	折れた刃×1
ウイザード	睿智の书×2	オリハルコン×1	—	ビーストハンター	俊敏の书×1	魔兽の皮×1	コカトリスの羽×1
ワイズマン	睿智の书×3	贤者の石×1	龙の鳞×1	吟游诗人	睿智の书×1	羊皮纸×3	—
咒术师	睿智の书×2	—	—	言灵使い	睿智の书×1	思い出の绘日记×1	精灵石×1
アデプト	睿智の书×2	智慧の轮×1	神木の枝×1	冒险家	俊敏の书×1	ボーンパウダー×1	トカゲの鳞×1
精灵使い	睿智の书×3	精灵石×1	仕入みステッキ×1	ルーンサーチャー	天运の书×1	神木の枝×1	ハンターバッジ×1
スリンガー	巧致の书×1	くずてつ×2	—	大海贼	豪腕の书×1	大渔旗×1	琉璃色の欠片×1
铳士	巧致の书×2	铁钢板×2	—	ファーマー	生命の书×1	オーガニック肥料×1	花园の沙×1
炮术士	巧致の书×2	炎の结晶×2	炼成の卷物×1				

多种收集要素过于丰富，

System 职业特技

职业	攻击	防御反击	辅助	职业特性
战士	十字斩	—	集中、挑衅	HP+C
剑士	翔击、十字斩	コンボアタック	集中、防御贯通、迎击准备	防御+B
百人长	剑魔连斩	重ね斩り、フラッシュダンス	集中、强击の气魄、单独指令	HP+B
圣骑士	ゴッドキャリバー、枪ぶすま	雷光突き、エアスラッシュ	集中、必杀の气魄、总攻击号令	HP+A
重骑士	スパイラルエッジ	—	守备体势、应急手当	防御+C
ジェネラル	无双天断、一冻两断	光轮断	守护方阵、强击の气魄、回避ステップ	防御+A
武术家	正拳突き	夜叉返し	回避ステップ、强击の气魄	回避+C
达人	鬼杀し、灼空炮	合气投げ	回避ステップ、强击の气魄、挑衅	回避+B
武神	神杀し、フォトンスタブ	夜叉返し	回避预知、必杀の气魄、挑衅	回避+A
剑客	みねうち、ショットスロー	重ね斩り	强击の气魄、情けの一击	攻击+C
侍	カブト割り、枪ぶすま	返し刃	强击の气魄、情けの一击、应急手当	攻击+B
剑豪	瞬煌斩、テンペストレイブ	雷光突き、返し刃	オーバードライブ、情けの一击	攻击+B
卫士	ヘッドスパーク	M・シールド	守备体势	强化/神圣
神官骑士	エアフレイル、冰の咒文	ゲイルソーサリー	守护方阵、治愈の祈り	防御/神圣
神卫士	神の锤、地雷火	ティンクルレイ	大防御の构え、治愈の祈り	努力の才
人造兵士	ハッピートリガー	コンボアタック	守护方阵、回避预知	战斗技能+C
强化兵士	ペネトレイト、ドリルインパクト	コンボアタック	千里眼、单独指令、守护方阵	战斗技能+B
无限战斗兵	鬼杀し、审判の火	コンボアタック、カウンター	明镜止水、大防御の构え、迎击准备	战斗技能+B
シーフ	フェイクエッジ	重ね斩り	韦驮天法、回避ステップ	观察眼
怪盗	みねうち、一つ鬼	重ね斩り	韦驮天法、回避预知、トレジャーアイ	骏足
チェイサー	ブレードジェイル、ドクロブレイク	夜叉返し	韦驮天法、回避预知、ハントオーラ	俊敏の才
暗杀者	一つ鬼	シャドウブレイド	リフレッシュ、集中	会心一击+C
忍者	一つ鬼、鹰落し	重ね斩り	回避预知、命中预知	会心一击+B
拔け忍	微尘剑、圆月斩	返し刃、シャドウブレイド	迎击准备、回避ステップ	会心一击+B
おかしら	—	—	—	会心一击+A
奇术师	カードショット、精密射击	アクセスファイア	挑衅、总攻击号令	运+C
道化师	ハッピートリガー、スポットシェイク	トリックバースト	トレジャーアイ、挑 、ハントオーラ	运+B
トリックスター	ラストブリット、いかづちの咒文	M・シールド	韦驮天法、治愈の祈り、ハントオーラ	运+A
魔剑士	イビルストーム、アックスボンバー	返し刃	防御贯通、应急手当	强韧の才
暗骑士	一冻两断	シャドウブレイド	韦驮天法、集中	强化/暗黑
ハイランダー	封神闪、一冻两断	アンガービート、フラッシュダンス	大防御の构え、オーバードライブ	防御/物理
アマゾネス	チャージ、レイニーアロー	雷光突き	韦驮天法、回避ステップ	传承力+C
マジックナイト	剑魔连斩、烈风の咒文	—	修炼气构え、应急手当	腕力の才
极战鬼	大焰轮、ペネトレイト	アンガービート	必杀の气魄、守护方阵	HP大回复
佣兵	ヘッドスパーク、フェイクエッジ	返し刃	商人根性、防御贯通	反射神经/反击
勇者见习い	カブト割、エアフレイル	光轮断	修炼气构え、守备体势	传承体+C
ソードマスター	翔击、卧龙升天刃	エアスラッシュ	回避预知、命中预知、オーラードライブ	エース
勇者	ゴッドキャリバー、ガイアビート	返し刃	オーラードライブ、治愈の祈り	绝对抵抗
斗神	天魔最终、神杀し	夜叉返し、合气投げ	临界点突破、防御贯通、应急手当	无双
ウィッチクイーン	百鬼夜行、ヘブンズドア	M・シールド	千里眼、击灭雷阵	防御/魔法
黑骑士	黑旋风、チェインロード	アンガービート	迎击准备、大防御の构え	狂战士
魔道师	炎の咒文	—	千里眼	精神力の才
ウイザード	冰の咒文、いかづちの咒文	M・シールド	リフレシュ、ハントオーラ	SP小回复
ワイズマン	ヘブンズドア、グラビティ	トリックバースト	治愈の祈り、行劫の悟り、オーバードライブ	SP中回复
咒术师	イビルストーム	—	命中预知、单独指令	SP+C
アデプト	烈风の咒文、咒いの歌	ティンクルレイ	时咏み、リフレッシュ	SP+B
精灵使い	百鬼夜行、黄昏の歌	ティンクルレイ、ゲイルソーサリー	回复の祈り、治愈の祈り	SP+A

职业	攻击	防御反击	辅助	职业特性
スリンガー	精密射击、フェイクエッジ	アクセスファイア	命中预知、迎击准备	强化/铳击
铳士	3点バースト、零距离射击	アクセスファイア	明镜止水、单独指令、回避ステップ	防御/铳击
炮术士	クロスファイア、ラストブリット	アクセスファイア、インターセプター	命中预知、守护方阵	集中力の才
ロストキャスター	压缩BH弹、セイントクロス	アクセスファイア、フラッシュダンス	明镜止水、防御贯通、千里眼	防御/铳击
レンジャー	麻醉弹、ブレードライン	インターセプター	挑衅、总攻击号令	命中+C
ハンター	レイニーアロー、麻醉弹	雷光突き	千里眼、命中预知、明镜止水	命中+B
スナイパー	精密射击、スコープファイア	—	明镜止水、千里眼、情けの一击	ストライカー
ゴーガン	レイニーアロー、ギルティピアス	—	千里眼、修炼气构え	命中+A
バードマン	チャージ、レイニーアロー	爆贯枪	回避预知、迎击准备、命中预知	飞行
スカイランサー	テンペストレイブ、フェザーショット	雷光突き	回避预知、防御贯通、必杀の气魄	飞行
エンジェル	フェザーショット	—	黄金祝福、リフレッシュ、治愈の祈り	防御/神圣
ダークエンジェル	フェザーショット、ギルティピアス	—	タイムブースト、单独指令、治愈の祈り	防御/暗黑
ヴァーチャー	ギルティピアス、审判の火	—	韦驮天法、强击の气魄、总攻击号令	防御/精灵
圣职者	炎の咒文	—	治愈の祈り、リフレッシュ	强化/魔力
巡回司祭	パワークラッシュ、スリープ	—	治愈の祈り、净化の祈り、守护方阵	防御/魔力
ゴッドハンド	いかづちの咒文、パニッシャー	ティンクルレイ	回复の祈り、净化の祈り、行劫の悟り	HP中回复
舞蹈家	ブレードライン	夜叉返し	韦驮天法、回避ステップ、治愈の祈り	强化/精神
秘术士	カードショット、卧龙升天刃	シャドウブレイド	韦驮天法、净化の祈り、治愈の祈り	防御/精神
巡检士	流水斩、テンペストレイブ	雷光突き	韦驮天法、トレジャーアイ、治愈の祈り	幸运の才
ナース	ブラッドグレイル、ヘブンズドア	—	行劫の悟り、时咏み、净化の祈り	露天好き
料理人	微尘剑、ホイコーロー	—	强击の气魄、商人根性、应急手当	物品增产
学者	スポットシェイク	—	トレジャーアイ、集中	マンサーチ
地学者	スポットシェイク	トリックバースト	トレジャーアイ、韦驮天法	勤勉
里学者	分解击、ヘッドスパーク	—	トレジャーアイ、大防御の构え	策士
天文学者	ヘブンズドア、エアフレイル	光轮斩	トレジャーアイ、行劫の悟り、天回の祈り	研究家
炼金术士	ドール・ロール、精密射击	—	集中、命中预知	锻冶师
メカニック	分解击、3点バースト	—	集中、防御贯通、オーバードライブ	军事マニア
ブラックスミス	チェインロード、パワークラッシュ	—	挑衅、大防御の构え	名匠
ドリルマン	ドリルインパクト	クロスカウンター	防御贯通、命中预知	ゴールドハント
发掘屋	マイトボム、灼空炮	カウンター	防御贯通、黄金の祝福	トレジャーハント
破坏屋	地雷火、神杀し	カウンター	防御贯通、迎击准备、情けの一击	强化/爆发
魔法建筑士	グラビティ	—	ハントオーラ、大防御の构え	建筑技能
祈祷师	ポゼッション、スリープ	—	天回の祈り、时咏み、タイムブースト	HP小回复
风水士	烈风の咒文	ゲイルソーサリー	ハントオーラ、修炼气构え	探求家
カエル战士	流水斩、ペインボルト	雷光突き	リフレッシュ、集中、迎击准备	强化/冰
カエル贵族	卧龙升天刃、冰の咒文	雷光突き、返し刃	リフレッシュ、治愈の祈り、时咏み	防御/冰
战斗教官	剑魔连斩	返し刃	行劫の悟り、情けの一击、回避ステップ	热血指导
プロフェッサー	グラビティ	—	单独指令、千里眼	特别会计士
リス	かじる	コンボアタック	行劫の悟り、防御贯通	绝对抵抗
サボテン	剑山フラッシュ	コンボアタック、カウンター	时咏み、回复の祈り	HP中回复
イヌ	かじる	カウンター	ハントオーラ、命中预知	传承体+A
ネコ	テラースクラッチ	コンボアタック	黄金の祝福、回避预知	传承力+A
商人	ショットスロー	—	商人根性、守护方阵、韦驮天法	现金主义
コレクター	エアフレイル	フラッシュダンス	黄金の祝福、トレジャーアイ、防御贯通	现金主义
隐者	地雷火	—	应急手当、千里眼	传承体+B
ビーストハンター	ガイアビート、麻醉弹	—	大防御の构え、修炼气构え	传承力+B
吟游诗人	黄昏の歌、咒いの歌	—	治愈の祈り、オーバードライブ	放浪癖
言灵使い	ロストリリック	—	集中、商人根性	放浪癖
冒险家	スモークストーム、フェイクエッジ	シャドウブレイド	ハントオーラ、命中预知	チャレンジャー
ルーンサーチャー	鹰落とし、零距离射击	シャドウブレイド	トレジャーアイ、防御贯通	トレジャーハント
大海贼	ドクロブレイク	シャドウブレイド	黄金の祝福、集中、强击の气魄	ゴールドハント
ファーマー	パワークラッシュ	光轮断	天回の祈り、强击の气魄、治愈の祈り	ディフェンダー

System 怪物掉落物品

怪物名称	物品1	物品2	物品3
ヒヨコ虫	ヒヨコ虫の爪	—	—
毒虫	ヒヨコ虫のトサカ	—	—
地狱のトサカ	ヒヨコ虫のトサカ	—	—
钢铁虫	オリハルコン	ヒヨコ虫のトサカ	宫廷料理全集
ヒヨカイゼル	魔法の绢	ヒヨコ虫の人形	—
キラービー	绢	毒消し草	锐い棘
チョリッパー	工具セット	—	—
军队蜂	魔法の绢	—	—
デスキラービー	致死の毒针	复元剂	ハンターバッジ
オハナボウ	毒花粉	—	—
コダマ	天幻花	—	—
ラフレシア	谜の种	金块	—
ピクシー	妖精の羽	ソウルシェイカー	发光体
フェアリー	SPドリンク	圣水	妖精の羽
ティターニア	フェアリーリング	魔法の绢	天使の羽
スライム	スカラベ	ヤスリ	くずてつ
レッドスライム	炎の结晶	补强剂	—
ブルースライム	冰の结晶	スカラベ	ミスリル原石
グリーンスライム	雷の结晶	补强剂	—
カイザースライム	虹色の欠片	复元剂	—
キングスライム	虹色の欠片	沙金	发光体
フライフィッシュ	アクアストーン	スカラベ	—
エアーギル	スカラベ	风の壶	アクアストーン
龙鱼	风の壶	龙の鳞	—

怪物名称	物品1	物品2	物品3
テンタクルス	水龙のヒゲ	卯月の清酒	琉璃色の欠片
サンドワーム	スカラベ	铁钢板	サンドワームの牙
ブラッディワーム	补强剂	—	—
ロックイーター	锻冶屋の金锤	雷鸣石	—
リザードマン	火付け石	トカゲの鳞	炎の结晶
バジリクス	铁钢板	トカゲの鳞	アーマソウル
リザードロード	毒蛇の瓶诘	古の天球仪	传家の宝刀
グリフォン	グリフォンの牙	コカトリスの羽	—
キメラ	グリフォンの牙	金のタマゴ	—
コカトリス	锐い牙	コカトリスの羽	オリハルコン
フェニックス	炎の结晶	地炎蝶の化石	四天圣兽の纹章
ガルム	魔兽の皮	魔法の绢	SPチャージャー
フェンリル	オリハルコン	魔兽の皮	ネイルアシスト
ゴブリン	流木	くずてつ	—
ゴブリンウォリア	砂金	—	—
ゴブリンメイジ	ミスリル原石	睿智の书	—
ゴブリンキング	复元剂	锐い牙	—
インプ	小恶魔の角	—	—
ガーゴイル	锻冶屋の金锤	恶魔の契约书	—
グレムリン	ソウルシェイカー	—	—
グレーターデビル	オリハルコン	デモンエンブレム	—
使い魔	ミスリル原石	补强剂	イビルアイ
恶魔の瞳	夜天のカケラ	贤者の石	卯月の清酒
ビッグアイ	ミスリル	イビルアイ	复元剂
ボーンメイジ	立派な骨	—	—
ボーンウォリア	ボーンパウダー	锻冶屋の金锤	—
スケルトンキング	立派な骨	补强剂	—
スパルトイ	SPドリンク	立派な骨	思い出の绘日记

怪物名称	物品1	物品2	物品3
マスターマミー	魂晶石	地狱酒	—
人形兵士	坏れた齿车	のど饴	炎の结晶
亡灵骑士	生命の书	坏れた齿车	—
ヘルアーマー	ギアボックス	折れた刃	—
レイス	魂のランタン	银块	ライフセーフ
死神	プラズマ结晶	魔法の绢	—
リッチ	复元剂	魂晶石	—
铁巨人	ブレイドソウル	ミスリル原石	—
マスターゴーレム	オリハルコン	魔道核	—
サイクロプス	锻冶屋の金锤	复元剂	ミスリル
スプリガン	复元剂	巨人の刻印	—
レッドドラゴン	炎の结晶	龙の火炎袋	—
グリーンドラゴン	雷の结晶	グラビストーン	プリンセスの泪
ダークドラゴン	ブラックソウル	龙の牙	玉钢
咒龙	邪神像	龙の牙	玉钢
ドラゴン	ミスリル原石	龙の牙	—
水晶龙	水晶岩	グラビストーン	精灵石
ホワイトアーク	龙の火炎袋	龙宝珠	—
パンドール	哲学の书	ユニコーンの角	古代爆弹
クリアドール	魔封の结晶	ユニコーンの角	炼金の卷物
グリーンドール	雷の结晶	グラビストーン	—
ゴールデンドール	梦幻镜	魔封の结晶	—

完美收集几乎没有可能！



←魔族帅哥法乌萨为了给死去的兄弟报仇杀入王宫，不过最终自己也成了魔神的牺牲品。



特种装备与战术小队
是一支传奇的警队，组建于1969年，
可以说是美国现代警察特种
行动小队的开山鼻祖。
L.A.P.D. S.W.A.T.也因为
出色的行动和训练在世界范围内
成为了警方特勤部队的标杆和典范。

SWAT
TARGET LIBERTY

S.W.A.T.的前身是1965年组建的一支反狙击小队，采用的是4人小组的编制，到1968年正式演变成今天的5人战斗小组（Element），这种编制模式经过多次实战检验，最终成为最有效的作战组合，成为目前各个警方特警小队效仿的经典编制。

S.W.A.T.并不执行类似案件侦破和嫌疑犯调查等常规任务。只是其他部门的警察在遭遇上或怀疑有重武装的罪犯时，才申请S.W.A.T.的援助，然后SWAT就用他们的特种武器和战术像闪电一样迅速控制场面、制止歹徒顽抗，然后全身而退，以便警探和调查人员进行其他的工作。

根据记录显示，S.W.A.T.压倒性的火力、持续的训练使他们成为一支非常优秀的队伍，在他们成立以来的近30个年头里已经执行了超过1000次的任务，这使得L.A.P.D. S.W.A.T.成为世界上最受瞻目的特种装备与战术小队。但最为重要的是，他们在任务中从未损失过一名人质。

维旺迪娱乐旗下雪乐山公司的《特警精英》系列游戏（国内PC版译作《霹雳小组》）有着不短的历史和优秀的业绩，从初始的2D第3人称式战略模式进化到全3D策略射击鼻祖的成名作《霹雳小组3》系列，再到近年的《霹雳小组4》，几乎每款作品都成了游戏界“专业和高拟真”的代名词。这次是《霹雳小组》系列登陆PSP平台的第一款作品，熟悉《霹雳小组》游戏历史的老玩家们大概都清楚，这个系列一贯很少涉足TV游戏平台的，更不用说是掌机平台了。所以本作一经发布，虽然与《战神：奥林匹斯之链》DEMO、《虹戏战士：洛根之影》等大作撞车，而且回归原始的第3人称模式，但还是引起了被唤起了记忆的老玩家们的强烈关注与期待。在手中扮演特警随时随地执行任务的梦想终于实现了！ □文/CNGBA极光组

PSP	本刊译名 特警精英 自由标靶				T
	SIERRA	39.99美元	2007.10.16		
动作射击	UMD	美版	1人	127KB	

特警精英再次挑战极限任务 恶势力面临灭顶之灾——

MANHATTAN SUBWAY

任务一：恢复任务区域秩序
任务二：进入地铁
任务三：找到罪犯头目

任务开始于曼哈顿地铁站，保持队型按照地图显示的未知区域（灰色）前进搜索。通过过道进入地铁候车处，会遇到一些罪犯的抵抗，这是本游戏的第一个任务，罪犯仅仅配备了杀伤力很低的



手枪，而且意志并不坚定，建议使用非致命武器（LTL）来压制。当敌人放弃了抵抗，高举双手投降后，要叫队友上前控制并审问他。不要看着地形复杂，其实本作的引导性非常强，玩家需要做的只是保持队型按照地图显示逐一清理搜索未知区域即可。在尽头找到进入地铁的入口，地铁内会有一些敌人抵抗，而且部分区域的抵抗攻击来自地铁内和地铁外的候车厅两个方向，所以在控制车内局势时一定要记得指派队友在附近或者车外保持警戒。之后在尽头出口离开地铁并继续搜索清理剩余地区，记得一定要仔细搜索，不要忽略任何地图上标为灰色的未知区域，并且保证对每一个被控制的敌人进行后续行动，对死亡的嫌疑犯进行报告、对投降的敌人进行控制和拷问——因为本作真实地模拟了SWAT警队的行动，也就是控制并恢复冲突地区的安全。这些也是以后的任务中必须遵循的重要原则。在地图尽头可以找到一个红衣男子，控制他后触发剧情，如果任务中SWAT没有忽略任何区域的话，到此本次任务即宣告结束。顺便一提，本游戏内各个关卡都分布有很多样子像纸片一样的东西，特征是会随风在地面随机飘动，上前调查可以解开游戏中“ART”里的原设图片，可以截来当桌面使（虽然大部分并不是很好看……）。

DHS WAREHOUSE

任务一：恢复任务区域秩序
任务二：找到通向火并区域的楼梯

Check 单人任务计分详解

Objectives Completed: 主任务及支线任务完成数，满分20
No Offivers Injured: 2个随从是否伤亡，只要没死，都是满分10
Civilians Restrained: 平民被管制限制数，满分20
Suspects Dealt with: 嫌疑犯的处置，满分20
All Statuses Reported: 所有人员的身份确认报告，无论是敌人还是平民，你都按O对话，可得满分10
NO civilians injured: 没有平民伤亡，满分10
NO suspects killed: 没有嫌疑犯被杀，满分10
NO Unauthorized force: 不经授权的手段，比如自己杀死人质等。这个为负分。正常0分

任务开始后可以保持队型前进，但建议从这关开始练习指挥红蓝两队友进行搜索清理，因为和第一关相比本关的地形比较开阔，这就意味着可能受到的敌人反抗也来自更广的角度。在操作不太熟练的情况下队友的效率是大大高于玩家自身的，控制好队友可以使得任务变得非常简单。不过不推荐简单地往前方单调地指派队友，这样并无法有效地照顾到各个角度的罪犯，最好分别指派两个队员到不同的角度搜索，玩家殿后，这样才可以最大程度地保证火力的全面性覆盖。

清理路上的散兵游勇，火力不大的情况下可以考虑使用LTL武器制服。前进到一白色大卡车处会触发狙击模式，在屏幕顶部读秒结束之前按O进入狙击视角，瞄准劫持人质的匪徒头部射击击毙即可完成（失败不会导致任务结束，只影响最终评分）。料理完广场的罪犯后继续前进到尽头，从一处楼梯上去左转会出现比较多的罪犯，火力比较猛。不用着急，寻找掩体后一一制服。在白



色天窗处进入室内，触发狙击模式。这里一定注意不要上手就开枪，因为狙击模式开启后，首先出现在视野中的并不是目标罪犯，擅自击毙也是“未授权伤害行为”，真正劫持有人质的罪犯在左边的窗口中，瞄准头部射击击毙即可。解决人质危机后整理队型进入办公室控制罪犯，然后向地图左上搜索，控制所有区域的情况后任务完成。

GRAND CENTRAL STATION

任务一：恢复任务区域秩序
任务二：找到公文包—控制并拷问枪手

任务开始的餐厅的罪犯火力很强大，个别罪犯甚至会手持AK47，是击毙还是制服就看玩家自行选择了。敌人分散得很厉害，且餐厅内地形比较复杂，可以做掩体的物品到处都是，很多罪犯都是隐藏起来，交火后才突然现身，这里的清理行动建议步步为营，切不可求快。清理



完餐厅后可以在尽头通过台球室进入另一区域，这里的敌人同样很多而且分布很散，需要注意。继续前进是地下工厂和零售卖场，这里很重要：卖场地形呈条状，但中间有很多柜台阻挡，两个卖场间都会有个很小的试衣间，这里是非常容易被忽视的，每个试衣间几乎都藏有敌人，并且上了锁，控制队员破门清理即可。最尽头的一个试衣间藏着的枪手非常重要，千万不要击毙（击毙后失去公文包的线索，导致任务失败），用CS气体手雷破门后控制枪手，之后叫队友进行威胁性攻击使其彻底屈服，再进行拷问，他会提出与SWAT队员进行一个交易，帮队员在地图上标出遗失的公文包所在地。这一区域的敌人都是亡命之徒，很难用喊话来制服，需要特别小心，全制服的话难免受到

ORDER

按键	效果
十字键上	（短按）切换子弹多发，单发
十字键上	（长按）换弹夹
十字键左右	切换武器
十字键下	下蹲
摇杆	控制主角移动
△键	命令发声(喝令对手蹲下，放下武器等等)
□键	一般是要求队员跟着你，靠近门附近提示队员和你一起冲门
○键	平时按住是跑，开门，询问，绑人，调查，拿艺术品
X键	射击，确定

组合命令，带领队员状态下按住R，出现移动光标：
按□，移动蓝色队员到指定位置，
按○，移动红色队员到指定位置，
按X，要求两个同时到指定位置。
按△，出现命令选择，一般是上下或十字分布，有门的地方就有要求调查门，开门，开锁，扔闪光进门，扔烟雾弹进门等。
没门的地方就是指定地点扔闪光，扔烟雾弹等。
对于有的上了锁的门，要PICK LOCK，有的门锁死了。要求队员拿枪打，打不开自己上，记得要带C2，不过每局任务基本是自动分配，
你也可以在任务开始的时候，在队员界面，按上下选择你要带队的人，按X选择武器配置。
对已投降的人质，指派队员上去绑定，也可自己去绑定。
平时按L无效，出现敌人或平民，可以先按△呼叫，听命令的会自然蹲下，不听的就可以崩掉。按L出现按键指令，对应每一个人。选择你要对付的那个，再次按X选择就可以开枪射击。

WEAPON

■主武器：
瑞士产西格绍尔SG551 SWAT型（SIG SG551 SWAT）
5.56mm口径的子弹形成了本作SWAT队员手中最主要的火力，游戏中该武器是最适合歼灭敌人的，拥有单发、短连发、全自动三种射击模式，在与犯罪分子的火并中能进行致命的攻击。
伯奈利M2霰弹枪（BENELLI M2 NOVAPUMP）
威力巨大，在游戏中能弥补瞄准的误差，而有轰开门锁的作用，非常适合CQB（室内近距战斗）使用。缺点也明显，射程短和低载弹量是其软肋，建议根据地形在小队中分配一两支执行任务。

■非致命武器（LTL）：
FNH FN 303 镇暴枪（FNH FN 303 MODIFIED）
非致命武器的首选，能对顽抗的敌人进行非致命打击，迫使其乖乖就范。载弹量非常大，但威力和射程偏小。
伯奈利M2战术型（BENELLI M2 TACTICAL）
M2霰弹枪的非致命型，性能基本与M2霰弹枪无异。
STNGRAY S1电击枪：这是把特殊的武器，游戏早期不会出现。能通过电击迫使罪犯放弃反抗，但射程有限。

■辅助武器：
西格绍尔SP2022手枪：是SWAT警队的制式手枪，性能可靠，载弹15发，近距离内也能对普通敌人产生足够伤害。
FNH HP-SFS手枪：这把手枪威力和射程都略优于SP2022，可惜载弹量也偏小。

■辅助装备：
闪光弹：能使目标在数秒内失去反击能力
CS气体弹：能使目标在无防毒面具的情况下失去反击能力
C2破门炸药：能够爆破被锁住的门，并对门内侧的罪犯造成致命伤害

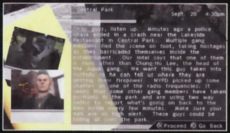
伤害。在尽头可以找到楼梯，进入另一冲突区域。

顺着楼梯下楼，清理这里分布的罪犯，注意这里平民不少，开枪一定要多观察。在尽头右侧的监控室内可以制服两个人，其中一个是头目，可以触发剧情完成突发任务。然后向左走，敌人很多，建议击毙。在走廊尽头的房间内可以逮捕另外一名头目。需要特别注意的是，这里出现的黑衣人也就“GUNMEMBER”，他们的抵抗意志很坚强，而且HP比一般杂兵也要多些。把地图上所有未知区域控制好后可以到之前试衣间枪手所指认的区域（在地图上用绿色标明的地方）找到用红色圆圈指示的公文包，任务全部完成。

CENTRAL PARK

任务一：恢复任务区域秩序
任务二：进入餐厅
任务三：控制罪犯头目

一开始下了台阶有一个平民，控制住他。前方一个嫌疑犯，击毙或压制住后继续前进。喷水池边压制一敌人，他会提供重要情报。围绕喷水池继续前进，回旋过喷水池有一个火力比较猛的敌人，继续压制住他再往前走，可以发现一个平民一个受伤的人。压制平民，问话并调查受伤人士身份。整理队型后继续搜索前进，在靠近另一楼梯右边有一些拿手枪的嫌疑犯，压制住询问得知重要消息。上楼梯，左向沿公路走并压制一嫌疑犯后获得他提供的信息。左侧有一片开阔草丛，前方分布着一些火力比较猛的敌人。将其压制后再次得知信息。返回公路上发现有一警车挡道，只好从侧面草丛绕过。前方雕塑压制，敌人左方有一火力敌人，控制好队友压制。右边的重复路就不用进了。走到尽头发现一些平民，控制好后在前方下楼梯，有一左一右两个方向，右边是有男女厕所。在压制一平民后有一歹徒躲进厕所。破门而入解决他后发现厕所里还有一个平民，一一拷问询问他们得知消息。如果邪恶的话当然也可以去旁边女厕所逛逛——当然里面什么都没有……走向另一边风景优美的湖边，清理搜索后可以发现一个看起来像火箭筒一样的东西，把这个物品捡起后可以增加最终评定分数。在公园小道的尽头附近会触发任务，要求2分半时间内到达餐厅。其实这里不用太麻烦。根本不用着急，按自己的步调去检查相关人员即可。时间不够了就拿最近的那个被你压制过的犯人再次拷问就可以时间重新开始计算了。切记，普通平民再次拷问没有作用，时间依然减少，只有拷问歹徒才能让时间回复成2：30。一路制服暴徒不断地让时间回归到2分30秒。右边一小路不用再走返回路，那里只是个什么也没有的死胡同，不必别浪费有限的时间了。沿公路往上搜索左边一带，干掉一个敌人就不要再耽误时间了，只需要注意保持队型继续前进就可以了。在小路的前面有一片空地，在其右上角可以找到M4 SUPER90的部件，在之后的路尽头空地处还可以找到其他部件。而另一方仍然是死胡同，之前如果有反复查看地图就能提前发现。到达餐厅后换好子弹，整理队型快速暴力突入，注意门口的两大火力犯罪分子，直接击毙即可。在厨房清理完毕后可以找到最后一部分M4 SUPER90的零件。前往地图上显示的最后一处区域可以搜索发现罪犯的头目，控制住他后即可完成任务。









MARSHALL MUSEUM

任务一：恢复任务区域秩序
任务二：进入Marshall博物馆

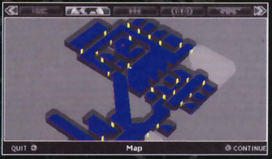
一开始建议用爆破来开门，顺便清理冲出来的一个敌人。收拾完任务区域上的楼梯，有几个小房间需要一一清理，注意房间的人的火力，必须一个不留全部压制住，然后再下楼梯逐一清理，之后来到外围经过一铁桥到达另一边。这时会收到信息有狙击手到位，要求在有限的时间内启动狙击模式，注意，狙击点有两处。先移动到最右边一处再移动到左边一处，记得不要打死不相干人员，仅仅打死那两个控制人质的歹徒就可以了。狙击的时候记得瞄准歹徒的头顶位置，太向下了可能打到人质，影响成绩。清理完后时间终止，退出狙击模式，继续前进。经过一堆报废品后进入前方区域，可以看到刚才被自己狙击的敌人，之后再走向左边的房间继续清理压制刚才没有被狙击的歹徒。最后上楼，来到有很多房间的地方。逐一清理后增加任务——解救HRT人员。继续清理的过程中对于无法捆绑的平民，可以先敲打一下。当心有的房间很狭小，但里面的人火力非常猛，可以考虑使用烟雾或散光对付。这时可以查看并前往标注在地图上绿色的区域，解决并控制好火力分子后解救电梯工作人员。



NAKAMORA TOWER

任务一：恢复任务区域秩序
任务二：找到电力技术人员
任务三：进入第15层楼

在14层找到工程师，他要求所有歹徒都制服了才愿意出来带我们去电梯。所以在这关先得在14层搜索，并把所有人都压制以后，工程师自己才会跑出来。跟着他到了电梯，就到15层的绿色房间找到电梯工程师。在14层工程师所要求所有的人都被完全压制后，包括平民都需要被绑定，在电梯工程师感到安全了之后就会有任务提示，然后再回去要求他的帮助就行了。在他的带领下来到电梯，顺利入15层。15层要找到能开铁门的KEY CODE密码，还要知道到CFO，看小地图的两个绿色房间就是地点了。清理完众多小房间，获得KEY CODE，又返回另一条路。来到铁门前使用CODE，可以进入绿色的小房间。将躺在地上的CFO给救起来，完成find the CFO and administer first aid这个任务。然后继续搜索探查区域，最后进入seung's office，一进去就是动画，BOSS一时想不开，跳楼了。然后别着急结束，先将所有人质都压制检查完毕再结束，任务完成。



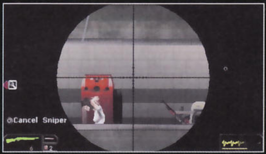
AUTO SUPPLY STORE

任务一：恢复任务区域秩序
任务二：搜集关于头目的信息
任务三：搜索平复顶楼
任务四：从顶楼进入商店

这一关一出来在一个楼顶上。这是场景上做新的尝试，出现下雨天的环境。音效和氛围都烘托得很不错。

这关的地图并不复杂。只要顺着走就行。只是敌人的火力变得很猛烈了。在进攻中最好不要单独行动。要让队友配合火力或者多点火力支持，能更好地压制对手。顺着楼道来到最后一个屋顶。这里的火力更猛一点。不过只要你训练有素，那几个敌人还是不在话下的。记得每次锁定敌人前都可以先按三角进行震撼性的威慑。有的敌人会主动放下武器，而对于那些顽固分子。你该干啥就干啥了。不过，尽量不要打死对方。影响成绩！清理完最后的平台，会有平台清理任务完成提示。接下来走到最里面的楼道口准备进入楼道内。

进入楼道后，感觉地图并不大。是一个汽车修理车间。简单清理完敌人，会提示区域清理任务完成，之后出现一个新的任务。就是保证seung的家人安全。清理到最后的地方，会提示要你保证狙击手的安全。并且保证不要让seung的家人受伤害，当你进入狙击模式以后，观察到有3个敌人2个人质，你要想办法在最短的时间内干掉两个下手，还剩下一个leader，注意是不能打死他的。只要打脖子以下的部位就可以了。然后在退出sniper模式以后进入房间，接下来就是看动画吧。盘问那个受伤的leader，这关任务结束。



CONEY ISLAND

任务一：恢复任务区域秩序
任务二：找出犯罪集团的眼线
任务三：找到并制服罪犯头目

一出来在一个花园附近。这里一出来的敌人就要求你不要打死他，但是要在指定的1分20秒内控制他，否则他会叫来更多的同伴。简单控制以后持续推进。

经过前方的施工现场，这关任务要求盘问四个主要人物in_su，dae，hyun，chul，所以要保证这四个人活着。但是如果你无法确定是哪四个，建议你选择绿色武器，全部活捉，虽然你可能会受伤，但是这个游戏的自动回复还是很强悍的。只要你稍作休息，就会回复一定额度的HP。而队员只要没有死亡，游戏最终还是可以拿满分的，所以不用担心血量的问题。尽量找能躲避的地方，切记活下来最重要。尽量让你和你的同伴分不同角度攻击对手，就很容易制服那些敌人了。顺着向前，进入楼道，上了2楼，

两个方向都可以进入房间。简单清理，找到第2个jopok spotter，并在绿色标注房间里拿到一个包裹。然后离开。出楼道继续探索，然后寻找到另外一个箱子。继续探索，找到第四个人。活捉他，完成一个主线任务。一直前进，进最后的房间，发现leade，任务完成。

ABANDONED HOSPITAL

任务一：恢复任务区域秩序

任务二：解决所有辐射源

任务三：找到放有辐射装置箱子



这一关场景非常另类，本区域充满了核辐射，由于队员都配备了相关的防护面具，所以画面也被描述成了一片绿色，加上残破的废弃医院场景，气氛十分诡异可怕。不要被阴森恐怖的场景先吓住，这里的敌人其实也很普通，拥有重型火力的家伙并不多。只是医院的房间非常多，清理起来比较费时间，建议随时查看地图，步步为营的依次搜索过去，不要漏掉任何未知区域。在几间房间内可以发现任务目标之一的核辐射发生源头——核放射炉，它们被用红色点状标志显示在画面中，只要进入房间不用担心发现不了。关闭所有放射炉后就能提示完成分支任务。在尽头房间有一处地下洞窟的入口，不容易被发现，需要注意。进入后绿色辐射环境暂时解除。一定不要放松警惕，地下层的敌人火力强了不少，分布也很散。在地图显示的绿色区域控制局面，切记不要杀死这里的科技人员，否则无法拷问触发进一步的剧情，导致任务失败。拷问获得重要信息后地图会标出第二处绿色特殊区域，前往搜索后能找到放有辐射总装置的箱子，任务完成。

BATTERY PARK

任务一：恢复任务区域秩序

任务二：清理各区域的敌人

任务三：找到人质

进入冲突区域，细心搜索并料理抵抗的罪犯，清理完一楼区域后找到楼梯进入第二层冲突区域。第二层的地形非常小，但是由于堆满了各种散乱的家



具杂物，使得搜索充满了变数，一旦遇敌就很容易造成混乱的火拼局面，这种混战对于训练有素的SWAT队员来说是还是很不利的，枪法无法施展，而且敌人很多都配备有霰弹枪，威力十分大，在突发性的近距离交火中可以对SWAT队员造成巨大的伤害，一定得优先料理。应该多利用掩体和配合闪光弹和CS弹突进。清理完二楼区域发现从另一侧下楼的楼梯被家具挡住了，从旁边另一处房间可以绕过去并下楼到达一楼的另一半冲突区域。这个区域的罪犯比一楼另一半区域的分布稀疏了不少，很容易解决搜索完毕后出门进入院子，消灭掉院子里分布的敌人后到达另一座房屋，建议用闪光弹强行破门突入并消灭留守的敌人，这里就是最后关押着大量人质的地方，人质和罪犯掺杂得很密集，一不小心就会错误地锁定人质，建议派遣队员作前锋进行清剿，玩家随后查漏补缺，辅助电脑控制的队友进行后续工作，解救这群人质应该没有太大难度。

ELLIS ISLAND DORMS

任务一：恢复任务区域秩序

任务二：确保幸存守卫的安全

任务三：用炸药爆破大型安全门

清理庭院分布的敌人后找到地下通道的入口，整理好队型和装备后进入。地下通道的地形其实很简单，没有什么岔路口，就是一条道通到底，所以队型保持好的话一路扫荡过去也并不是什么困难的事。行进到一处由两扇大铁门封锁的路口会触发一些隐藏的罪犯，消灭后分别靠近两扇大铁门就可以自动安装好C4炸药（注意不是平时破门用的C2，这里是自动安装，至于怎么配置的就不得而知了），安装好后离开铁门附近，爆破后进入继续搜索清理埋伏的罪犯。这里的罪犯都很奸诈狡猾，经常使用诈降战术，切记一定不要在失去队友掩护的情况下尝试逮捕敌人。继续依次前进，本关一共存在三个大门需要爆破的，每次爆破后都会刷出好些个的拥有强大火力的敌人。经过一段地道后可以离开地下回到院子里，地上方面遇到的抵抗也丝毫不弱于地下，本关需要反复上天下地两个来回才能全部探索完未知区域，不过好在线路很明显而且单一，不用担心找不到搜



索路线。最后一次爆破铁门后会刷出最多的恐怖分子，注意好掩护，建议击毙。最后一次回到地面后清理完房间抓捕犯罪集团头目，任务完成。

VISITOR CENTER

任务一：进入二楼

最终BOSS战。值得一提的是这一关卡的存在也侧面反映了专业级的SWAT系列游戏也出现了向俗套靠拢的趋势，“BOSS”战这种设置是以往该系列游戏中从未出现过的，当然毕竟本作是对应PSP平台的掌机作品，大众化情有可原。本次任务开始后伴有超激情的电子音乐，颇有美国大片决战前的气氛。整理好装备，尽量保持弹夹的满载状态，去抓捕最后的犯罪组织头目吧！这一关难度自然是最高的，敌人虽然不算太多，但都拥有特别的反抗意识，每个人除了黄色HP条外还多了个绿色的条状数值——这就是他们的反抗意识值，在受到威胁打击后该值会减少，只有空值时罪犯才会停止武装反抗投降。值得特别注意的是他们放弃抵抗的时间也是有限的，一段时间后绿色反抗值又会继续回升，回升过程中该嫌疑犯就有



可能会突然发动二次反抗，十分狡猾，不愧是犯罪集团中老奸巨滑的精英成员，不过同时也为游戏增加了不少挑战和乐趣。本关地图并不大，地形也很简单，搜索清理到尽头后从一处楼梯上楼，触发最后一战剧情：两名队友被突然的袭击干扰，由于大门的阻隔被迫与主角分离——这就意味着最后一战将没有队友的火力支援，必须单枪匹马一搏了。虽然这是第一次失去队友支援，但也不用紧张，建议这里留着至少一枚闪光弹备用。继续上楼后进入最终战的场景。BOSS进入了痴狂状态，歇斯底里地朝天鸣枪，妄想引爆核弹头，并疯狂使用大威力的狙击枪攻击主角。这里应该采用下蹲姿势，充分利用地形做掩护曲折前进，因为子弹是从屏幕的上方射来，所以切记不可长时间地垂直方向前进，前进时还应该多注意



，看准BOSS射击的间隔。一旦被BOSS的超远射程狙击步枪打中可是非常伤血的，一般情况下短时间连中5枪左右就能要了主角的性命。在保证60%血量的情况下向上方不断前进靠近BOSS，注意在第一处凸起平台下边埋伏有一个火力强大的敌人，在第二处凸起平台的左翼埋伏有3名敌人，建议用闪光弹清理。成功越过第二凸起平台后就能看见BOSS了，接近后非常容易解决，不过就是个手持大威力步枪的糟老头而已，靠近后他的狙击步枪根本发挥不出任何威力，HP也不多，几轮扫射后消灭。

BOSS临死前仍然妄想启动弹头，被主角击毙，核弹危机解除。至此《特警精英：自由标靶》单人任务全部完成。



反暴行动并未真正完结
虎胆英雄未来还将为之而战！

终场哨声还未吹响，胜负仍在拼搏之间!!

在刊登这篇时，PSP版《WE 2008》也终于推出了。至此，实况足球的最新一作已经完成了在各平台上与玩家们见面的任务，相信接下来玩家们主要忙的就是加紧练习和找人来对战了。这个游戏在中国玩家间有着深厚的群众基础，原来很多人就是因为这个系列而购买PS或者PS2。如今，这个游戏向着多平台发展，对广大玩家也是间大好事。本期我们要带大家一起进入《WE 2008》的世界，体验一下真正的次世代足球游戏经典，会给玩家们带来什么样的感动。 □文/完全实况.川川



解读美妙的开场CG

纵观实况足球发展史，无论WE2002的WE will rock you，还是WE8托蒂的勺子吊射，新一代实况的开场CG总会给玩家带来全新的感受。这次KONAMI尝试了另一种制作理念：一位穿着10号的虚拟球员，从一条黑暗的走道带球走向远处的光明，随后用各种华丽的带球动作，战胜越来越多的对手，穿越都市，翻过高山，在众人的欢呼声中登上顶峰，凌空一脚抽射，足球化身为winning eleven 2008的字样，以此引入游戏主菜单。



↑走道尽头光明似乎让人看到了实况足球的未来。

这段CG是描述一个年轻球员从默默无闻历经艰辛成为世界巨星，或者暗指玩家从初学上手勤学苦练到实况冠军，还是蕴育了实况游戏从初出茅庐到足球游戏王者这一过程？在感动与浮想之间。这段让人充分感受足球震撼的CG已经让每一个热爱足球的玩家蠢蠢欲动。

新模式赋予的乐趣

体育游戏的灵魂是竞技，无论是篮球、网球甚至赛车游戏都必须围绕灵魂进行设计。可是单一的比赛竞技乐趣必定有限，如果实况足球只能实现玩家VS玩家或者玩家VS电脑的友谊赛，那么将不会有这么多人爱她。所以引入各种游戏模式也就成了增强游戏乐趣的最直接手段。回顾实况发展史，WE3除了友谊赛外，只能进行国家联赛、世界杯、欧洲杯等国家队的杯赛模式，且不谈其赛制的缺陷，单一的游戏模式已经无法满足实况迷的需求。所以，随后的WE4便加入大师联赛模式，并且不断完善至今。随后，PES6的随机组队模式也受到了一致好评。而本作在继承前作优势的同时，继续追加了世界之旅模式，让足球的乐趣再次蔓延。





↑同样是比赛，因为模式的丰富，玩家在比赛时的感觉也有不同。

PS2	本刊译名：实况世界足球·胜利十一2008				CERO A
	KONAMI	7980日元	2007.11.22		
体育竞技	蓝光	日版	1-2人	未知	

世界之旅模式详解

顾名思义，本模式就是玩家选择一支球队，可以是俱乐部也可以是国家队，在世界各区域内与当地球队进行比赛，遇到的对手随机生成，当然，越到后面对手实力越强，比赛难度越大。

为了避免比赛过于单一，每场比赛需要完成游戏所制定的任务，比如必须进多少球，或者要求特殊的进球方式，或者对控球率、传球成功率等提出要求；游戏会根据不同的任务要求设定不同的比赛开始时间。整个过程KONAMI怪招层出不穷，让你应接不暇。此模式性质完全不同于杯赛联赛，有点类似《极品飞车》中的挑战模式，既挑战关卡又挑战自我。据我所知，即便是实况高手，很多关卡想一次性通过也非易事。

另外，猜测一下KONAMI创造此模式的意图，作为卖点并增强游戏的乐趣性这点不必多说。一个实况高手需要具备的先决条件是拥有各方面的熟练操作，包括传球、控球、射门等等。KONAMI提出了各种新鲜且具挑战性的比赛任务，玩家的征服欲望促使他们哪怕是重复20次也要完成任务，手上功夫无意之中便得到全面的提高，也使众多的玩家拥有了成为高手的先决条件，任何一款游戏一旦你成为高手，自然会不停的玩下去。除非??????部分变态关卡调整游戏难度。下面就是各关卡的具体要求：

序号	开始状态	过关条件	任务对手	难度等级
		亚洲之旅		
1	1st开始	至少赢2球	亚洲队	★
		非洲之旅		
2	2nd开始、可换0人	赢球	非洲队	★
3	1st开始	不能越位	非洲队	★
4	2ex开始	赢球	非洲队	★
		中北美和加勒比海地区		
5	1ex开始	替补球员进球	北美队	★
6	2nd开始、领先1球	零封对手	北美队	★
7	1st开始	2个以上球员进球	北美队	★
		拉丁美洲		
8	1ex开始	带球30米以上后破门	劲旅	★★
9	点球开始	赢球	劲旅	★
10	1st开始	至少射10次门、至少60%的射门中框内	中游队	★
11	1st开始	至少2个进球来自传中	中游队	★
12	2ex开始、领先1球	体力值2	劲旅	★
13	2nd开始、落后1球	赢球	劲旅	★
		欧罗巴A区		
14	1st开始	60%以上控球率	弱旅	★
15	1st开始、由电脑安排我方战术	赢球	弱旅	★★
16	2nd开始、我方红牌2张	赢球	弱旅	★
17	1st开始、我方全员蓝箭头	赢球	弱旅	★
18	1ex开始	最多射门4次	弱旅	★★
19	2ex10分开始	赢球	弱旅	★★
		欧罗巴B区		
20	1st开始	零封对手	中游队	★
21	1ex开始	至少射门5次，至少70%的射门中框内	中游队	★
22	1st开始、关键球员停赛	赢球	中游队	★
23	1st开始	比赛结束时控球率40%或以下	中游队	★★★
24	1st开始	2个进球是通过助攻的	中游队	★
25	1st开始、我方全员轻伤	赢球	中游队	★
		欧罗巴C区		
26	2nd开始、落后1球、不可换人、我方全员黄牌	赢球	强队	★
27	1st开始	带球进门	强队	★★
28	2nd30分开始、可换一人	替补进球	强队	★★★
29	1st开始	传球成功率85%以上	强队	★★
30	1st开始	我方一球员上演帽子戏法	强队	★★
31	2nd开始、落后一球	比赛结束时控球率40%或以下	强队	★★
		欧罗巴D区		
32	2nd开始	主力和替补都有进球	劲旅	★
34	1st15分，领先1球无替补	至少让对手10次射门	劲旅	★
35	1st开始	25米以上远射得分	劲旅	★★★
36	1st开始	至少赢3球、零封对手、至多3次犯规	劲旅	★★★
37	2nd开始	至少3名球员有进球	劲旅	★★★
		欧洲五大联赛明星选拔队参上		
38	1st15分开始	至少3个进球是通过助攻的	法甲明星	★★★
39	2nd开始、落后2球	赢球	荷甲明星	★★★
40	2nd开始、落后一球、我方3红牌、对手1红牌、可换0人	赢球	英超明星	★★★★
41	1st开始	最多犯规1次	西甲明星	★★★
42	1st开始、光标固定	赢球	意甲明星	★★★★
		元老明星队参上		
43	1st开始、全员黄箭头	至少赢6球、至少有3名球员进球	阿根廷元老	★★★★★
44	1st开始、没有雷达	赢球	巴西元老	★★★
45	2nd15分开始、我方蓝箭头	至少赢2球	英格兰元老	★★★★
46	2nd开始、落后2球、我方红牌1张	赢球	法国元老	★★★★★
47	1st30分开始	至少进2球、至少1球来自任意球或角球	荷兰元老	★★★★
48	1st开始	进3个头球	德国元老	★★★★★
49	1st开始	替补至少进1球、前锋中场后卫各进一个	意大利元老	★★★★★
		梦幻明星队参上		
50	1st开始、我方攻红击手状态大	50%以上射门中框内、50%以上控球率、80%以上传球成功率、不能犯规	梦幻明星队	★★★★★
		二周目始动		
		大洋洲之旅		
51	2nd开始	至少赢2球	澳大利亚	★
		非洲之旅		
52	1st开始	80%以上射门中门框内	非洲队	★
53	1st开始	让对手越位1次	非洲队	★
54	2ex开始、落后1球	赢球	非洲队	★
		中北美和加勒比海地区		
55	1ex开始、体力值4	替补球员进球	北美队	★★
56	1st开始	控球率70%以上	北美队	★
57	1st10分开始、落后1球	3个进球通过助攻的	北美队	★
		拉丁美洲		
58	1ex开始	后卫进球	中游队	★★★
59	1st25分开始	帽子戏法	中游队	★★
60	2nd开始、落后1球、红牌1张	不能让对手再进球	劲旅	★★★
61	1st15分开始	至少3个进球来自传中	劲旅	★
62	2ex开始、体力值1	赢球	劲旅	★★★
63	2nd开始、落后2球	赢球	劲旅	★★★
		欧罗巴A区		
64	1st开始	控球率70%以上、传球成功率90%以上	弱旅	★★★
65	1st30分开始、落后1球、由电脑安排我方战术	赢球	弱旅	★★
66	2nd15分开始、我方红牌3张	赢球	弱旅	★★★
67	1st开始、我方状态全黑	赢球	弱旅	★★
68	1st30分开始、我方红牌1张	不能犯规	弱旅	★★★
69	1st开始、前锋状态全黑	最多射5次门	弱旅	★★★
		欧罗巴B区		
70	1st开始、战术固定为全力进攻	至少10次射门、80%以上中框内	中游队	★★★
71	1st开始、体力值6、我方全员状态蓝箭头、换人名额0个	赢球	中游队	★★
72	1st30分开始、落后1球、我方红牌2张	赢球	中游队	★★★
73	1st20分开始、领先1球	比赛结束时控球率35%或以下	中游队	★★★
74	1st15分开始、落后1球	至少2名球员进球	中游队	★★
75	1st30分开始、落后2球、全员轻伤	赢球	中游队	★★★
		欧罗巴C区		
6	2nd开始、落后2球、不可换人、全员黄牌	赢球	强队	★★★
77	1st15分开始	不能让对手射门在门框范围内	强队	★★★★
78	1st30分开始、落后1球、可换一人	替补球员完成帽子戏法	强队	★★★★★
79	1st30分开始、落后1球	传球成功率95%以上	强队	★★★
80	PK开始	点球不能射失	强队	★★
81	2nd开始、落后一球、不能换人	胜2球以上、控球率40%以下	强队	★★★★★
		欧罗巴D区		
82	2nd开始、落后1球、不可换人红牌我方4张、对手1张	赢球	劲旅	★★★★★
83	1st30分开始、落后1球、不可换人体力值5、全员状态蓝箭头	赢球	劲旅	★★★★
84	1st开始	胜2球、至少让对手射10次门	劲旅	★★★★
85	1st15分开始、落后1球	30米以上远射得分	劲旅	★★★★
86	1st20分开始	至少赢4球、零封对手、0次犯规	劲旅	★★★★★
87	2nd开始	至少3名球员有进球	劲旅	★★★
		欧洲五大联赛明星选拔队参上		
88	1st15分开始	不能让对手的射门中门框内	法甲明星	★★★★★
89	2nd开始、落后3球	零封对手	荷甲明星	★★★★★
90	2nd开始、落后2球	赢4个球、1替补梅开二度正选也要进球(经实践正选也要梅开二度)	英超明星	★★★★★
91	2nd开始、落后2球	至少4名球员有进球	西甲明星	★★★★
92	1st15分开始、落后2球、光标固定	赢球	意甲明星	★★★★★
		元老明星队参上		
93	1st15分开始、落后1球全员普通状态、教练模式	赢球	阿根廷元老	★★★
94	1st开始、没有雷达	不能犯规	巴西元老	★★★★★
95	2nd开始、落后1球、状态蓝箭头	至少2球来自传中、射门10次以下	英格兰元老	★★★★★
96	1st开始	至少4球来自于助攻传球次数比对手多成功的传球次数比对手高	法国元老	★★★★★
97	1st开始、体力值5、关键球员缺席	赢2个球	荷兰元老	★★★★
98	1st开始、战术固定为防守反击	赢3个球、至少1球来自助攻至少1球来自传中带球35米后进球	德国元老	★★★★★
99	1st15分开始	零封对手、前锋中场后卫各进一个	意大利元老	★★★★★
		梦幻明星队参上		
100	1st开始、我方全员普通状态对手全员状态全红	80%以上射门中框内、60%以上控球率、至少进3球、零封对手	梦幻明星队	★★★★★

CHECK UP! 实况新玩法

组建自己的明星队：大师联赛买齐一帮明星？KONAMI说：NO!

还记得实况早期版本的世界明星队和欧洲明星队吗？在取消了这两支明星队后，玩家抱怨声一片。虽难不倒聪明的玩家，游戏中始终有两支虚拟的球队，WE联队和PES联队，在编辑模式中替换两队的球员，可组成自己的梦幻明星队，调来调去毕竟不便。

事实上，WE2008中，组建自己的明星队对战不需要上述办法那么麻烦。

前作备受欢迎的随机组队模式在WE2008中依然保留，并且做了一个小小的调整，正是这个小调整给玩家带来更多选择。即：随机组队时玩家可以手动替换电脑随机帮你选择的任何一名球员。

该模式提供三种组队模式：

根据球队选择：队伍数量2-4支，譬如要组一支意甲四强联队，选择AC米兰、国际米兰、尤文图斯、罗马四支队伍，从中任意挑选23名球员即可。

根据地区选择：分为两种情况，一是按洲选择，例如从整个任意选择23名球员组成欧洲明星队。二是从联赛选择，可以组成意甲联队，西甲联队等等。



↑图为根据球队或者区域组建联队

根据国籍选择：国家数量1-4。也分两种情况，如果只选择一种国籍，可以解决友谊赛中23名国家队球员不方便替换的问题，比如，本作荷兰队没有范尼，就可以用此模式选择你需要的任何荷兰球员，组成荷兰国家队，不用像以前那样，还要进编辑模式把范尼调入国家队。如果选择2-3个国籍，自然，相当于组成多国联队。

以上三种不同的组队方式可以看出，除了世界明星队无法组建以外，玩家可以自由组建任何一支明星队或联队。

游戏菜单

本作各机种采用统一的菜单界面，初识PS2 WE2008，仿佛打开了PS3的游戏菜单，可见制作者用心良苦，主机性能无法运行新的图像引擎，至少让玩家视觉上感受次世代的风采，让玩家感到制作者并没有放弃PS2。

游戏菜单详解			
●MATCH	比赛模式	Load Data	读取存档
Exhibition	友谊赛	Receive PSP data	接收PSP数据
P1 quick start	1号玩家快速开始比赛	●COMMUNITY	社区模式（自定义模式）
P2 quick start	2号玩家快速开始比赛	New Game	新建游戏
Penalties	点球大战	Load Data	读取存档
●MASTER LEAGUE	大师联赛	●LEAGUE	联赛模式
New Game	新建游戏	New Game	新建游戏
Load Data	读取存档	Load Data	读取存档
Receive PSP data	接收PSP数据	Receive PSP data	接收PSP数据
●WORLD TOUR	世界之旅模式	●CUP	杯赛模式
New Game	新建游戏	New Game	新建游戏
		Load Data	读取存档

Load General Settings	读取常规设置	End editing	结束编辑
Receive PSP data	接收PSP数据	●GALLERY	展览馆
●SELECTION MATCH	选拔比赛模式	Playlist Editor	播放目录编辑
Nationality Selection	国家选拔	Track Record	历程记录(记录了你所有比赛的数据,综合评价等,推荐大家每个月或者每周看看自己的战绩是否提升还是下降)
Selection Team Match	队伍选拔		
●NETWORK	网络对战		
●TRAINING	训练模式		
Step-by-step Training	进阶训练	Cup Gallery	奖杯鉴赏
Free Training	自由训练	Replay Playback	进球回放
Controls	操作训练	Credits	游戏制作人名单
●EDIT	编辑模式	PES-Shop	PES商店
Edit Player	球员编辑	●SYSTEM SETTINGS	系统设置
Register Player	注册球员	PES Data control PES	数据管理
Edit Team	球队编辑	PSP Data Link(Send)	PSP数据连接(传送)
Edit Emblems and Logos	编辑队徽和队标	PSP Data Link(Receive)	PSP数据连接(接收)
Edit boots	编辑球鞋	Button Configuration	按键配置
Edit stadium name	编辑球场名称	Sound Settings	声音设置
Edit league or cup name	编辑联赛和杯赛名称	Screen	屏幕调整
Save data management	保存管理数据	Language	语言选择

实况变足球经理

早在PS时代，很多玩家就曾梦想诞生这样一款足球游戏——它拥有实况的操作、FIFA的画面、足球经理的经营模式——如今的实况实现了玩家当初的梦想。

不光是在大师联赛中，在多种模式下，只要玩家选择电脑VS电脑，即可让NPC帮你完成比赛，同时将比赛视角变换为直播视角的话，成为大牌教练，对赛事运筹帷幄的乐趣自然油然而生。抽着雪茄，根据场上莫测的形势做出相应的战术调整，领导球员们完成比赛。如果选择鸟瞰视角的话，乍一看就是完完全全的足球经理了。



←创造新球员是比赛之外的最大乐趣。

CHECK 游戏商店中的双倍速度正是为此设计的，电脑VS电脑时选择双倍速度，即提高了效率又不影响操作。

传说中的欧洲杯之旅

记得前作的世界杯之旅吗？选择某支国家队，用著名球员组建球队。从外围赛打起，直到闯入决赛，夺得大力神杯！但令人遗憾的是，2008中竟然取消了该模式，不过别急，KONAMI带来了另外的惊喜！

本作不但可以玩“世界杯之旅”，还可以享受“欧洲杯之旅”和“美洲杯之旅”等等。由于WE2008中杯赛模式也做出了改进，所以除世界杯以外，其他洲际杯赛都可以选择预选赛，体验整个杯赛的紧张刺激。与随机组队模式一样，预选赛阶段每场都可以从本国籍中选择18名队员参赛，进入决赛阶段增加至23人。当然，也可以直接选择淘汰赛阶段的比赛杯赛。



←可以看到图中还有很多欧洲小国参与欧洲杯预选赛。

CHECK UP! 实况新感受

实况足球一直在进步，逐渐趋于真实的过程中，进步的难度越来越大，脚步会越来越缓慢。玩家的要求也会越来越挑剔，好比六七十年代人人希望解决温饱问题，在奔小康的今天却有更多人天天想着满汉全席。进步的减缓和期望的提升相互对比，往往带来游戏退步的错觉。事实上，历代实况都是经历着从怀疑到接受再到肯定的过程，PES2008又何尝不是如此？

具体操作方面，KONAMI没有做出调整，维持以往成熟的按键体系，除了多加的一格难度不谈，也许很多玩家会觉得几乎没有变化，如果是从以前的WE系列一路走过来的老玩家却很明显的感觉到了手感的不同，这点也有很多新玩家在接触了该作一段时间后回头再碰PES6可以感觉到。概括的说，总体上手感更为细腻，球员跑动和球运动时更具厚重感，从比赛整体节奏到各个细节，都体现出更加真实的一面。

足球是11人的运动

虽然WE2008用盘带大师C罗代言，并且球员敏捷性得到提高，但带球和速度方面个人英雄主义却被削弱，体力会制约动作，球也不那么贴脚了，回拉的时候球员会因为惯性而失去平衡被对手把球断下，单刀晃门将的时候门将变得更难晃，阿德带着球可以抗着好几个防守球员冲刺的情况也做了些许的改良，尽管身体在WE2008中作用依旧明显，但强度确实降低了不少。以上种种变化表明WE2008不会像之前那样个人英雄主义至上了。毕竟亚洲版本，一直比较强调团队的配合。



↑只要处理得当，矮小的日本球员也能抢断阿德里亚诺。

AI最大限度的提升

出于对PS2性能的考虑，KONAMI在电脑AI方面并没有像PS3的WE2008一样大幅度提高，游戏中我们也能感觉到制作者的努力。本作团队协作更好了，防守上表现在后卫卡位更准，特别是卡纳瓦罗等世界级后卫。进攻时球员的跑位更合理，尤其边后卫这个位置改进很大，不再像以前一样只会盲目的助攻，而是选择合适的机会上插。电脑的打法更加丰富，进球方式更为多样化，很难看到电脑单纯的采用一种进攻手段，同时，电脑会根据玩家不同以及比赛的实际情况打法做出相应的战术调整，充分展现足球比赛的灵活性。裁判阅读比赛能力进一步加强，无论是判罚的尺度还是准确度都更加合理，使玩家把更多精力集中在比赛本身。



合适时机做出合适的处理

玩家可利用的固有进攻模式被弱化，例如前作边路带球切入禁区横穿中路球员射门得分的固定套路在本作中命中率明显降低。远射更贴近真实效果了，容易踢到人身上，即使威胁大门也不会变得容易进，打门框，擦边飞出之类增多，选择合适的远射时机更容易进球。随意的短传容易被防守一方断下，强调传球时机的把握，特别是进入攻击区域时候一个好的传球要比前作威胁更大。盲目的传中只会被后卫解围，选择合适的传中时机，让中锋做出合理的卡位争顶，或者前插抢点，威胁会提高不少。门将需要更大的活动范围，却不可贸然出击，合适的时机出击阻截对手的进攻会取得意想不到的效果。

防守时过于依靠电脑协助和球员自身的防守能力，很容易给对手机会造成失球，从实况足球的发展来看，制作者的设计方向就是不断加大玩家手动防守的程度，保持好阵形，不贸然上抢，看准时机下脚才能截得皮球，根据对手进攻时的动作和心态，提前判断并做出相应的防守策略，才能做到球门不失。

进攻则强调对场上局面的控制，如果一味向前传递会造成球队的脱节，并容易让进攻打死给对手反击上很大的空当，适当的控制节奏和回传、横传转移更容易找到机会破门。

总之，一切都需要在最合适的时候选择最合理的处理方式，才能真正驾驭WE2008。

遗憾，是美的组成部分

KONAMI的授权问题始终未得到彻底的解决，部分球队名称，球衣球鞋，球员的名称相貌还是让人哭笑不得，德甲仍然未获得授权，球队和球员数据依然滞后。很多球队转会没有更新，球员能力值仍然停留在半年前的水平。

好在有个空白的联赛可改，好在有众多聪明勤劳的玩家DIY，好在有个无私的WECG。

同时，再怎么进步，游戏本身还是存在很多不真实的地方，无奈的时候，我们只能感叹一句，毕竟这只是游戏。

只能说，瑕不掩瑜，WE2008不是一款完美的游戏，也不会有任何游戏有资格加上完美这个定语，我们总能够在不经意间找到太多的期许和遗憾。虚拟世界永远不会如同真实世界一样完整，因为虚拟本身便是真实的组成部分而非另一个领域。虚拟的世界可以被我们进行主观的修改，也就是可以越来越接近完美，本作就是个例子。



↑这是克洛泽吗？KONAMI的授权问题任重而道远啊！

社区模式详解

很多竞技类游戏的成功，除游戏本身的品质外，不可忽视玩家交流对抗方面的设计。网络平台固然是最方便、最广阔的交流方式，KONAMI也逐步意识到它的重要性。然而，由于硬件方面的原因，加上国内特殊的游戏环境，真正用PS2联机的玩家并不多，多数人游戏对象都是身边的朋友。

几个人用一台PS2玩实况时，相信都有类似经历，大家定一个比赛规则，或淘汰赛，或联赛，通过游戏的友谊赛模式几轮厮杀决出冠亚军，具体的比分、积分和净胜球用纸记下。

大家是不是经常找不到笔记本而用垃圾桶的一张报纸代替，半天找不出一支写得出字迹的破圆珠笔，甚至拿出背古文的功夫全部心记？现在大家不用为这些问题发愁了，因为，KONAMI 创造了一个全新的平台来实现几个朋友共同游戏的模式，它就是——社区模式。

该模式开始时，每个玩家可以建立自己的档案资料，包括姓名血型和星座，这将作为以后成绩的资料，并且资料随时可以更改。期间有新朋友加入，也可新建资料加入游戏。资料建好后，就可以进行互相之间的各种比赛。除了通常的对战，还有联赛，任意球，点球，长传，杯赛等项目供大家一起角逐。

每次比赛后每人的成绩也有记录，而且会有不同的称号，如“XXX获得了任意球大师”、“XX连胜纪录增加到3场”、“水平星座的人输得最多”等等。即便有时候你的朋友里只有一人来和你游戏，你俩也可以在此模式下你们的存档里进行比赛，比赛数据会自动纪录。

通过上述功能，身边几位实况迷共建一个游戏体系来体会实况带来的种种乐趣，并可以通过存档长期进行下去，详细的数据统计也会反映不同玩家独有的特征，远比以前单纯的友谊赛对战模式更具可玩性。

该模式给玩家提供了优秀的交流平台，但其可发展的空间还很大，比如最多只支持2V2，对多玩家同时游戏还是过于局限。另外除了比赛以外只有任意球和长传可以比，实在太少，适当增加如“绕桩”“斗牛”之类相信会更有意思。另外，在进行任意球球比赛时，不能使用各自手柄也是遗憾。只有期待下一作KONAMI会解决这些问题。





←社区模式玩家可以输入自己的资料。

↓图为本作中新加入的游戏数据统计，直观的反映玩家的游戏情况。

CHECK 小提示

在展览馆模式中也有一项数据统计，与社区模式的统计类似，记录玩家在整个游戏中的各种资料，包括游戏时间，比赛数据统计，特殊称号，等级评定等等，玩家可以清楚了解自己在游戏中的全方位情况，给自己一个适当的定位。

为您解答关于WE2008常见的种种问题——

QUESTION 版本篇

——PES2008和WE2008有什么区别，哪一个更好？

两者本质上是一个游戏，由于发售地区不同，二者命名上有区别，PES针对欧洲发售，WE针对亚洲。PES在各游戏主机平台都有，而WE目前只在Playstation系列游戏主机上面有。PES的确定键和取消键是×和△，WE则是○和×，其它按键操作上一模一样。手感上有细微差别，PES符合欧洲玩家的口味对足球的理解，WE则符合亚洲玩家的习惯。两者具体游戏模式上也有细微差别。二者之间不存在谁更好的问题，喜欢、适应便是最好。我们平时所说的“实况足球”都是俗称，换句话说无论是PES2008还是WE2008都可以叫做实况足球2008。

——同样是WE2008，PS2平台跟PS3一样吗？

不一样。PS3是次世代主机，各方面性能都远强于PS2，所以游戏制作商会利用主机硬件优势调整游戏，PS3的WE2008采用的是全新的图想像引擎，和更为高级的电脑AI，无论是游戏画面还是手感方面都比PS2的WE2008更加真实。游戏操作方面跟二者差距不大，只是PS3加a00%准确的回答这个问题，不过我们可以猜测，前一段时间媒体采访实况制作者高冢新吾，从对话中得知，KONAMI会考虑在PS2上面再继续出实况新作，并会最大限度地改进游戏。

——电脑上会移植WE2008吗？

不会，WE2008（日版）至少目前为止是PS系列的专属。曾经PC上也有过WE系列，比如WE7I，WE8I，WE9LE，此WE非彼WE，PS系列的WE均指日版，即在日本本土发售的实况。而PC上面的WE更接近于PES，带“I”的是国际版或称为北美版，带“LE”的是韩国版。名字虽然都有WE，事实上只有PS系列主机的WE在手感方面才是真正亚洲化的实况。

——电玩店有卖J League Winning Eleven 2007，也写着实况足球，是什么版本？

这是“J联赛”的07版本。实况足球一直有一个旁枝，就是J联赛系列。该系列只针对日本国内发售，没有国家队，取代的是日本J联赛的队伍和亚洲很多俱乐部球队，甚至包括中超一些队伍，J League Winning Eleven 2007还加入了世界上众多的俱乐部，以欧洲俱乐部为主。主要游戏模式也是围绕J联赛和欧洲冠军杯两项展开，其它模式也有局部调整。并加入了以第一人称视觉玩的“一球成名”模式。手感较柔和细腻，是彻彻底底日本化的产物。

QUESTION 大师联赛篇

——大师联赛怎样才能直接从甲级联赛开始？

需要在游戏商店中花500点买取“大师联赛构成”（倒数第二项）便可以自由组合联赛和选择开始的联赛级别。

——大师联赛开始前有两个难度选项，有什么区别？

游戏难度是指和对手比赛时候的难度，类似友谊赛中的难度选项。而联赛难度指联赛中经营管理球队的难度，表现在买卖球员的难度，球员疲劳积累的程度，开始拥有的转会资金等方面。建议游戏开始时候就要考虑好，否则只有在赛季结束后才能修改难度。

——为什么我选择米兰，球队里面却没有马尔蒂尼，皮尔洛这些球员？

游戏开始的时候有选择球员类型，如果选择大师联赛默认球员，无论你选择哪个球队，进入联赛后，球队所有球员都是同一帮人，比如“卡斯特罗、米能达”之类，这些球员是虚拟现实中不存在的，且能力偏弱。而选择比赛模式球员，则是该球队本身的球员。选择创建自定义球队，可以选择整个游戏中任意一个球员组成你的球队，并可以修改球队的队服，选择主场的球场，球迷助威声音等等。

——如何让大师联赛中出现或者不出现元老球员？

首先要确定你在游戏商店中买了这些球员，买了的话在联赛开始的综合设置里面有个“隐藏球员/元老球员”选项，选择“有”他们则会出现在联赛中，选择“无”则不会。在开始游戏前一定要考虑好是否让他们出现，联赛开始后就无法改动设置。

——大师联赛中为什么我买卖球员老是不成功？

买卖的难度与以下几个因素有关：一，球队的综合排名，排名越高，买人难度越小，反之越大。二，球员本身对于所属球队的重要性，核心球员很难买到。三，出价，出价越高成功的可能性越大。四，联赛难度，买卖的难度与联赛难度成正比，如果选择的是前四个难度中一个，查看球员的时候按左右方向键可以看到购买难度，星星数量越多越难买到。小技巧：一次多买几个球员，通常会有一两个成功，实在不行就用S/L大法，反复存档读档直到买成功为止。

——在编辑模式中修改了某个球员能力，为什么在大师联赛中还是原来的能力？

编辑模式中修改球员，在大师联赛时只有特技，相貌和球员的基本情况如利足、任意球动作等等能反映出来，能力数字不能改变。

——什么是架空球员？

随着联赛的进行，会冒出一些完全不认识的球员，他们既不属于某个俱乐部也不属于元老球员，在其它比赛模式也无法使用，这是游戏虚拟生成的球员，他们出现的时机是随机而定的。这类球员除了个别几个特别厉害以外，通常都有明显的优点和明显的弱点。

QUESTION 操作篇

——为什么有些球员能力数字看起来不高却很好用？

目前实况界关于隐藏能力的说法不一，官方也从未透露过相关的信息，假设确实存在隐藏能力，那么这类球员的隐藏能力肯定特别高。另一种解释已得到证实，就是能力的搭配讲究合理化，比如一名前锋，射门精度，射门力量和射门技术三项能力，之和同样都是260，90、80、90的搭配，射门通常比80、95、85的感觉要好。还有，球员身体的参数与能力也讲究搭配合理。能力数字也有重要和次要之分，比如作为一个抢点为主的中锋，反应能力偏低，哪怕其它能力不差，也不能很好地体现他的作用。一个球员是否好用也取决于玩家的玩法，比如喜好带球突破的，通常会觉得梅西、卡卡之类好用，而不善于使用英扎吉一类的球员。总而言之，一切都讲究搭配，球员不同能力属性的搭配，玩家打法与球员特点的搭配等等，搭配得好，能力不高也会好用。

——为什么电脑有些队看起来弱，打起来非常吃力？

一部分原因是这些球队在现实中是弱队，其默认的阵形、战术等方面都跟现实较为接近，比如死守打反击等等。另一方面，随着实况足球的发展，玩家的水平提高，电脑本身的AI再怎么强也有上限，

KONAMI不得不通过“电脑作弊”的方式来缩小玩家对电脑的优势，尤其电脑一方是弱队的情况下。再者，不可否认跟玩家心态有关，比如世界杯遇到巴西跟遇到韩国，玩家重视程度肯定不同。

——门将的扑救是不是可以控制?

除点球可以控制门将扑救外，其它时候均是由电脑控制，玩家只能控制门将出击。门将能否扑救成功取决于其防守意识，身体平衡性，反应，弹跳，门将技术，化解单刀球特技和扑点球特技几项能力。

——我知道有两种挑射，它们有什么不同?

同时按L1+□是高弧度挑射，球会高高的越过门将飞向球门，用于门将出击且射门队员、门将、球门三者距离较远的情况。按□，在力量条出来后，球射出去之前，按下R1是低弧度挑射，用于单刀面对门将在门将倒地扑球的一瞬间，成功率很大程度取决于射门队员离门将的距离把握。

——五种不同的长传模式有什么区别?

我们可以在按键配置里面选择五种长传模式任意一种，在说明这个问题前先在球场上划定两个区域，整个禁区和禁区两侧我们称之为传中区，禁区前10余米一直延伸到两侧边线这个矩形区域我们称之为冲吊区。

TYPE1：默认长传模式，冲吊区域内自动传中，可控制力量，但无法控制方向，传中区域内按○自动传中，无法控制力量和方向，双击○为半高球，三击○为地面球。L1＋○为Center link，可在球场任何位置直接吊向禁区。普通长传为自动校准，系统会对长传力量和方向做出微调。

TYPE2：冲吊区域内可控制传球的方向和力量，传中区域与TYPE1相同。普通长传为手动，利用L3控制方向，可以传出任意角度的长传。

TYPE3：冲吊区域内可控制传球的方向和力量，传中区域内与TYPE1相同。普通长传为自动校准，系统会对长传力量和方向做出微调。

TYPE4：冲吊区域内和传中区域内都可以控制传球的方向和力量。普通长传为自动校准，系统会对长传力量和方向做出微调。

TYPE5：冲吊区域内和传中区域内均可控制传球的方向和力量。普通长传为手动，利用L3控制方向可以传出任意角度的长传。

——前场定位球和角球时如何让高大的中卫上来争顶?

最有效的方式是，发球前，连点L2＋R1把球队整体攻击意识调到最高（屏幕下方球员名字旁边的色条出现红色的时候），等10秒左右就可以看见中卫中身高较高的一名会冲向禁区。如果等了很久他都不压上，可以换一名发球队员用同样的方法再试一次。

QUESTION 能力属性篇

——射门精度和射门力量我可以理解，射门技术有什么意义?

官方对此的解释是：决定球员射门时如何更好地把球踢出去，特别是在受对方球员干扰时完成的射门质量。补充一些实际操作中的体会，射门技术还决定球员选取的射门方式，射门技术高的球员通常会选择一些高难度的动作完成射门，命中率也更高。出现倒钩侧身凌空的几率也更大。

——心理素质这项能力体现什么?

谈心理素质之前不得不说一下关于体能的问题，当球员体力出现“红色”时，球员能力数字会下降。而心理素质高的球员更倾向于保持正常状态，体力下降导致的能力下降也会减少。同时，该能力决定球员的意志，特别是比分落后的情况下，心理素质高的球员会表现出积极的一面。世界杯决赛，冠军杯决赛等重要比赛中，心理素质高的球员也会发挥得更好。

——绝对速度、带球速度、加速度这三者有什么区别?

绝对速度指球员无球跑动的速度，带球速度指有球状态下球员的速度，加速度指球员达到最快速度所需要的时间，数字越高就越短。那么，假设加速度一样，绝对速度和带球速度是90和80，跟分别是80和90的比，谁更快？不妨来看一个实验，把某队员的速度改成99，带球速度改成1，过后又把他的速度改成1带球速度改成99，两者做比较。结果是前者依然很快，包括有球和无球时都是如此，无球时比有球时略快一点。而后者速度却很慢，有球无球都很慢。曾经以为能找到一个函数来说明两者关系，看来两者关系并不是一个简单的函数可以表示的。只能用语言描述：当绝对速度很快时，带球速度也比较快；当绝对速度很慢时，带球速度肯定慢；当绝对速度一般时，两者基本呈比例函数关系（符合现实）。换种意思就是，在通常情况下，绝对速度对球员“速度”的影响大于带球速度的影响。

——听说球员有隐藏能力属性，在哪里看?

这个问题首先已经肯定了球员有隐藏能力属性，跟前面说的有没有隐藏能力未知并不矛盾。日本国家队队员的能力属性比其他球员多了一页，包括门将手抛球精度，铲球精度等等。目前游戏只有日本队员能看到这些能力，一位网友通过玩电脑上的实况时查看内存数据发现其他球员也具有上述隐藏能力，但游戏中无法查看。至于还有没有其它隐藏能力我们还是只有通过猜测和推理来判断了。

QUESTION 其他问题

——为什么我的WE2008中有些球队的人完全不认识，比如德国队?

这是授权问题造成的，一个球队的名称，球衣球鞋，足球场的名字，球员的名字相貌等等都需要授权才能在游戏中合法使用，由于种种原因，KONAMI并没有取得很多授权，故游戏中出现了很多与现实不符的情况。

——怎样才能用马拉多纳这些元老球员?

我们可以通过各种比赛赢取游戏的虚拟货币，用这些钱在游戏商店中买元老球队或者球员，就可以在有些模式中使用他们了。

——我玩世界杯的时候看到中国队，要怎么才能使用中国队?

游戏中分两种球队，一种是友谊赛模式能看到的，这些球队可以被玩家操作使用，另一种是为配合某些模式出现的，玩家不能使用，只能在特有模式下作为玩家的对手出现。比如中国队，在玩亚洲杯的时候，为了更加真实的模拟赛制，制作者特别设立了它的存在。

——进入比赛前我看见有难度选项，怎么不能选择最高难度super star?

同样，需要用虚拟货币在游戏商店中购买才能使用。

——觉得电视机伤眼睛，且不方便，如何用PS2在电脑显示器上玩?

购买一个电视卡或电视盒，价格从几十到几百都有，显示器就可以实现电视机的功能，当然也就能玩PS2。

——球员状态对球员能力的影响到底有多大?

如表格所示

——球队战术设置里面ABC三个等级是什么意思，比赛中有什么具体表现?

后防线有ABC三个等级，A表示后防线前压接近中场，B表示适当前压，C表示回收靠近禁区。造越位战术也有这三个等级，A表示尽可能的使用造越位，B表示适当造越位，C表示基本不使用造越位。需要说明的是，选择A球队体能消耗更快。A和C都是极端化的战术，也是一把双刃剑，用得好能起到意想不到的效果，用不好则会漏洞百出。初学者不熟悉的情况下建议还是都选B。造越位选择A，最好后卫中至少有一个有后防统帅特技，这样能更好的实现前压。无论怎么设置，还是那句话，球队本身的特点，玩家的打法，以及战术讲究完美的结合才能发挥出最大的作用。

——SS和CF，CMF和DMF，CB和SW以及SB和WB它们之间有什么区别?

先翻译以下这几个位置，SS：影子前锋 CF：前锋 CMF：中前卫 DMF：后腰 CB：中后卫 SB：边后卫 WB：边卫SS和CF：前者更善于回撤接球，并在关键时候插上得分，更多时候隐藏与前锋身后联系中场。对球员技术要求较高。后者是通常意义下的前锋，主要任务是进球得分。

CMF和DMF：前者介于前腰和后腰之间，攻守并重，经常会前插参与进攻，但有时身后会留下空档容易被对手打反击。后者是纯粹的防守型中场，是后卫前面的屏障，在攻防转换的时候扮演着重要角色。

CB和SW：前者是保护球门的关键人物，除非受到指令一般不会插上助攻，善于补救边后卫插上后的漏洞。后者是上个世纪八九十年代常用的战术，在球队中扮演着至关重要的角色，一般用于三后卫阵形，当两个后卫失守的时候，他会补位，是球队的最后一道防线，当两后卫在位的时候，他会选择时机插上参与进攻。

SB和WB：前者本质上属于后卫，是边路的防守队员。后者不属于后卫也不属于中场，而是介于两者之间的位置，通常出现在三后卫整形之中，既要参与边路的防守，又要充当边前卫进攻，对球员能力要求很高。

状态	红色	黄色	蓝色	白色	轻伤	伤愈复出
进攻意识	12%	6.40%	-8%	-16%	-16%	-6.40%
防守意识	12%	6.40%	-8%	-16%	-16%	-6.40%
身体平衡	6%	3%	-6%	-12%	-9%	-6%
体能	12%	6%	-6%	-12%	-12%	-6%
最快速度	9%	4.80%	-6%	-12%	-12%	-4.80%
加速度	12%	6%	-9%	-18%	-12%	-6%
反应	12%	6%	-9%	-18%	-12%	-6%
敏捷性	12%	6%	-9%	-18%	-12%	-6%
带球精度	9%	4.80%	-4.80%	-9%	-12%	-4.80%
带球速度	9%	4.80%	-6%	-12%	-12%	-4.80%
短传精度	9%	4.80%	-4.80%	-9%	-9%	-4.80%
短传速度	6%	3%	-3%	-6%	-9%	-3%
长传精度	9%	4.80%	4.80%	-9%	-9%	-4.80%
长传速度	6%	3%	-3%	-6%	-9%	-3%
射门精度	9%	4.80%	-4.80%	-9%	-9%	-4.80%
射门力量	12%	6%	-6%	-12%	-9%	-6%
射门技术	9%	4.80%	-4.80%	-9%	-9%	-4.80%
任意球精度	9%	4.80%	-6%	-12%	-9%	-4.80%
弧度	9%	4.80%	-6%	-12%	-9%	-4.80%
头球精度	9%	4.80%	-4.80%	-9%	-9%	-4.80%
弹跳	12%	6%	-6%	-12%	-12%	-6%
技术	9%	4.80%	-6%	-12%	-9%	-4.80%
进攻欲望	9%	4.80%	-6%	-12%	-15%	-4.80%
心理素质	12%	6%	-9%	-18%	-15%	-6%

凌云志，天光乍现露锋芒
比翼飞，千姿万态破朝霞

七曜专栏

Vol.001



黄黎，江东武昌人士，职业TV GAME玩家，无双、最终幻想系列核心玩家，电软编辑。向往天高、海阔、云淡、风轻，用足迹、心迹和笔迹探索自己的人生。





伊人，生死契阔，与己成悦；执子之手，与子偕老；风雨同舟，相濡以沫，予卿己之所有，乃平生所愿，若达成，足矣……

青海长云暗雪山，孤城追望玉门关。黄沙百战穿金甲，不破楼兰终不还。

序

紫陌红尘拂面来，花开时节动京城。我正梦中传彩笔，欲书壮志寄凌云。

风风雨雨又一年，新年已至，2007年成为了历史，自己又成熟了一岁，内敛的我平常并不善于抒情，觉得自己对待什么都那么坚硬，虽说之前的社会历练就把自己身上的棱角磨平了不少，但骨子里的那股劲还是抑制着自己在行政机关的领导面前阿谀奉承、溜须拍马，在政府里做事基本不需要很强的能力，只要有路子，肯送礼，就能平步青云，而且一人得道，鸡犬升天。以我的个性，可能并不适合官场，所以选择离开还是个不错的抉择。

电软，这一个从初中开始就开始阅读的刊物，在那个网络资源还相当匮乏的年代，游戏书刊的地位在游戏圈里可谓是如日中天，一本黑白的杂志就能够让一个孩子一整天都爱不释手。近年来，自己在游戏方面有意无意的发展，使得自己逐渐成为一个职业玩家，于是选择来电软工作，换个环境。

游戏篇：无双、无双还是无双

对无双有一种说不清的感情，已经绝对不仅仅只是一种对游戏的热爱了，在家、在单位，没事的时候就会想着摸摸无双，也不是刻意为了研究什么，只要即兴的随意耍上两把，就很满足。但，近日的某天早上，我刚上线就看见PS2高达无双特别版公布，真是一石激起千层浪！胸中的怒火愤然而生，将次世代大作逆移植到过气主机平台，这种笑话在业界只怕还是首次。其实无双作品不论发售在哪个平台我都会无限支持，但现在KOEI这种唯利是图的举动确实伤了我的心。心痛的是无双的招牌葬送在KOEI的手上，扪心自问，这一年来，KOEI到底干了什么，为我们奉献一款能算得上诚意之作的无双么？有哪一款是抱着诚意和维护品牌去制作的？KOEI现在的这种制作态度，我感觉到是破罐破摔了，横眉冷对千夫指，一心向"钱"看齐，现在无双系列在业界形象全无，推出的作品只有两种，冷饭和半成品！不思上进地吃老本，而且已经是恶性循环。这一年来所有的无双作品都是用点表面功夫来装点门面，设计人员根本没有心思去设计一款能让人感到诚意的作品。

换个角度来想，或许无双系列的设计遇到了瓶颈，站在巨人的肩膀上再要拔高有难度，但不能说因为难就不去面对。不能说因为有广大FANS支持就一味地去吃老本，这样坐吃山空，迟早会完蛋。就算作品的变革需要时间，但起码应该让大家感受到厂商的诚意，以心换心，玩家们自然也会将心比心，在困难时期给予更多的支持。KOEI自觉吧！别在玩火了，现在已经到了危险边缘，亟待悬崖勒马，再这样下去，等人心散了，信心没了，无双也就死了……

生活篇：心无挂碍·豁然开朗

生活，一个平凡的词。记录一个平凡人的生活，把它当作未来的回忆录。一条再平静的路，走过时也会留下足迹。哪怕只是刹那间的辉煌，或是永恒的珍藏，这都属于生命的一部分。

我从没有刻意去理解或洞察"红尘"一词的确切含义。一直以来，都觉得自己很孩子气，把任性理解为无拘无束、桀傲不驯；一直以来，都想通过社会上的锻炼让自己逐渐成熟，让自己变得稳重，而不是肆意发动"逆鳞"。一直以来，想保持快乐无时不在身边的心境，正所谓忍一时风平浪静，退一步海阔天空，严守自己的为人底线和原则立场是我的处世之道。现在对于我来说，生活的中心有两件事，事业和家庭。一个男人，当他有了家庭的时候，就意味着肩上有着担子，家庭成员之间的关系，家庭经济的理财，相互之间的信任和责任，共同生活时的理解和包容，日常琐事和义务分工，个人信仰和人生观、价值观、消费观，等等，等等……无不需要一一深思熟虑。海阔凭鱼跃，天高任鸟飞已不再属于我，但既然已经做了抉择，就会去努力、去珍惜。并不需要多么绚丽的生活品质，用自己平凡的生命奏一曲恬静的乐章，对得起自己，对得起爱我的人，足矣。

本次从南到北的迁徙，来电软工作，是一次尝试。这条直线移动给生活带来了起伏。但这也是历练，并不会感叹红尘多变，人生苦短。以前，撰稿对于我来说并不陌生，但真正从事了编辑这个职业才发现，自己还在很多方面有欠缺和不足，特别是经验和随机应变能力上。一期杂志的诞生是大伙相互配合和分工合作的结果，远远没有想象的那么轻松，我们在人前光彩夺目的同时，还有很多伙伴在幕后默默奉献。一个栏目从策划到设计，再到撰写、制作都花费了很多心思和精力。"我流连舞·无双皆传"是我个人的专栏，虽然页数仅仅只有一页，但它在我个人心中的分量能勘比我每期所做的重头攻略。一篇一万字的流程攻略也许我一天能写完，这一页2500字的专栏，也会花去我一整天的时间甚至更多，每期的内容，从选材、设计、撰写到排版校对，都会用掉我不少心思、时间和精力。正所谓浓缩的才是精华，我倾力奉献的作品希望大家能够喜欢。对于这个栏目的设计我个人是打算把它做精炼，着墨点尽量放在每期标题所指明的重心上，然后根据重心来逐步展开知识点，用简洁的方式在只言片语间将一个个动感的话题传达给大家。细心阅读过本栏目的读者，一定会感受到本栏目的特色在于，一切都以无双为基础，是在无双的基础上来谈历史、谈文化，每个主题的中心点必是围绕着无双要素来展开。例如本期谈赵云，我没有大篇幅的对他的生平事迹来老生常谈，完全没必要，我不是在做三国志的专栏，而是一个无双的专栏。

山重水复疑无路，柳暗花明又一村。只要坚持走下去，总会有峰回路转、豁然开朗的那一天。只不过世事往往无定数，或许在获得暂时的安定之后，前面的路会更崎岖。不过既来之，则安之，正所谓沧海横流，方显英雄本色。















从来没有任何游戏让人感受到如此多的孤独
孤独的战士孤寂的星球以及古怪的生物
生存和死亡的定局在于你是否能够坚持下去到最后，
除了孤独，我们在这里还可以体验到绝望
强大的敌人带来绝望，迷失在地狱中感受绝望
始终保持一个清醒的头脑才能从魔境中逃出生天
一个绝对个人英雄主义的游戏
做个希望成为伟大银河英雄的你，伟大的萨姆斯

飞跃银河的猎手
银河战士PRIME系列回顾

银河战士系列是任天堂旗下著名的2D动作游戏。初代发售于86年08月06日的红白机，首次加入了能力、武器升级、自由度等概念后让其在横版过关的FC年代里备受瞩目。94年SFC的《超级银河战士》是该系列作为地图搜索类动作解谜游戏的完美表现，整体设计对之后的众多横版动作游戏影响深远。在此之后银河战士就一直没有推出过续作。

直到02年11月18日推出了同一时间线上的第四部作品《融合》。该作为了迎合掌机的特点，加入大量剧情对话，改为任务制来吸引新玩家。而就在同一天，家用机上系列最重大的转形之作以PRIME命名的新形态银河战士新作也一同推出。就像赛尔达的3D进化一样，PRIME也担当了2D向3D过渡的重任，第一人称视点的新作PRIME更是完美的完成了这一使命，游戏虽然表现形式不同，但玩起来的感觉和2D一样，只要你熟悉新的操作，就能获得和2D一样的感觉。在面罩视角下，锁定就是核心系统，和3D一样，可以直接射击，不用自己去瞄准。PRIME是高科技为题材的游戏，锁定更像是主角本身就带有的功能，丝毫不唐突，更不会觉得这是为方便游戏而设定的系统。锁定以外还有扫描，穿插在战斗中，在解谜和战斗以外享受到探索知识的乐趣。

PRIME在家用机上推出了三部，时间穿插在正统的2D作品之间，整个系列得以延伸，对推动系列发展有着重大的贡献，而作为三部曲本身，统一的画面素质使得其更加符合"系列"这个意义，NDS的猎人更是三部曲的外延，让多人竞技在银河战士系列上得到更多可能。

这次借合刊的机会，及日版《银河3》即将发售，再次对PRIME系列四作进行回顾分析。我们一直认为，三维化后的银河战士在游戏性上的高度并不亚于史上最高评价的《赛尔达传说 时之笛》，不仅如此，PRIME系列四作的整体都保持在了相当高的水准，这对于开发者而言是相当困难且极具挑战性的。

银河战士系列以高丰富度的系统及解谜著称，丰富的探索要素在本系列中发挥到了游戏史上最高水准，同时也使游戏成为了少数职业玩家的最爱，相当可惜。游戏在难度方面丝毫不妥协的制作态度使每一作都成为经典，也成为了游戏历史上的一段传奇。

如果你还没有体验过PRIME系列游戏，在这里我们强烈推荐各位玩家购买一台Wii主机，再买齐家用机上的三部作品，细细品味，你会发自内心的感动。

□文/任天鼠（银河战士专题站）

银河战士PRIME

Metroid Prime Hunters

NGC Nintendo
人数1
2003年02月28日(日版)、2002年11月15日(美版)
6800日元/49.99美元



Back Grond 系列解析

2002年美国E3展上，任天堂公布了相隔8年之久对应NGC平台的银河战士续作，METROID PRIME。当时的美国家用机市场上刚刚兴起了FPS类型的热潮，参展的同类游戏多达60多款，为了在北美市场站稳脚根，为了NGC，只有制作自己的FPS才能同其他机种竞争，任天堂找到了欧美RETRO，而该公司擅长的方面正是FPS类型游戏。



■任天堂强力第三方RETRO

随后经过两方面合作，第一人称的银河战士系列改革之作PRIME诞生了。和大多数都是以射击为主的FPS不同的是，官方定义的游戏类型是FPA（第一人称动作冒险），直接划清了和普通对战FPS的界限，宫本茂在当年接受访谈时表示PRIME的重点在于探索和动作，所以做成第一人称视点，而射击只是一种攻击表现形式而已。但不管怎么说它都是最接近FPS的一种类型，而就是这种新的定义使得PRIME在当时众多的FPS同类游戏中独树一帜，当年即被评为E3最佳游戏！甚至被认为是NGC能否在美国取胜的关键，本作在当时几乎让所有的美国参加试玩的玩家疯狂，除了日本方面反映平平外以外其他地区都对PRIME非常看好。

由于本作是美国德州一家名为RETRO公司开发，游戏一反原本日式宇宙英雄的画面氛围，变成了金属质感极强的美国科幻风格。画面上至高非凡的视觉享受使人眼前一亮，加上巨大的星球探索空间，带给玩家真实和科幻味并存的感觉，透过SAMUS的面罩可以看到各式各样奇特的特效，雨滴、雾气、蒸汽、各种生物的污垢等，甚至可以从战斗的反光中看到SAMUS的双眼。面罩上显示着HP以及导弹等信息，可以说正符合银河战士那种世界观带来的科技主题，信息面罩一体化结合的非常完美，丝毫不会让人感觉有突兀的感觉。和2D一样，PRIME也分好几大区域，这些场景风格是完全不同的，Tallon IV地表世界的幽绿、火世界的闷热、冰世界的凉意、Phazon矿区的紫色以及鸟人族遗迹反璞归真的高科技……反应在颜色上的巨大差落以及音乐风格还有敌人类型等等，给人一种跨跃时空的感觉，数百个被称为pocket的房间被错落有致立体化的连接在一起，整体的空间感、高低差和谐一致，探索起来甚至让人产生依依不舍的错觉。更重要的是大多要素都是在保留了2D的基础上进行强化的，基本上除了球形态加速冲刺以外的能力都有加入，甚至还诞生了很多2D不能胜任的新要素，最重要的还是呈现在玩家眼前那空间探索的味道。另外，时不时的出现2D迷宫的变形球场景更是给老玩家产生一种亲切感。多达4种舞台供SAMUS探索，

在谈到本作的操作时更让人感到惊叹，用尽了NGC手柄上的所有按键不说，合理的按键配置更是让大部分玩家感到舒适，锁定的灵感来自大名鼎鼎的《赛尔达传说 时之笛》，这个设定也是区分FPA和FPS的关键点，锁定目标后自然舍去了自己去瞄准目标的麻烦，增加了像3D赛尔达那样侧向移动，有了2段跳以后可以侧向连续移动二次，而跳和侧移又不一样，这样玩的时候重心完全放在了如何躲避敌人攻击和找敌人弱点上，当然也要不时的关注面罩上的导弹数量和HP等。另外扫描系统令结合锁定更是如虎添翼，不仅将世界观资料在无形中扩大，还为战斗针对如何找到敌人的弱点和解谜提示等方面开辟出一条捷径，使玩家不必为了该做什么而困扰。扫面发现知识就是最好的解释。其他辅助面罩也增添了不少乐趣，热能面罩看出隐藏敌人，开启隐藏充电开关；透视面罩看到隐藏的房间以及隐藏平台；这些面罩甚至到在最终BOSS战中也还要频繁运用到。

进化的当然还有武器，之前2D作品里SAMUS的武器都是叠加的，也就是有了新的武器后旧的武器就会被代替。本作中武器则取消了这种设定，变成了自由切换，这种改变使得战斗中针对不同的敌人使用不同种类的武器让战斗更加有针对性。各种能量武器都有独特的蓄力攻击和导弹蓄力合击多种组合，变化多端，漂亮的效果绝对让人叹为观止。BOSS战更是刺激爽快并存，和赛尔达不同的是知道打法还不够，操作技巧不熟练也很难过关。主要考验玩家躲闪技巧、抓时机能力、空间感知能力以及毅力等多个方面，难度当然丝毫没有任何妥协，至少比2D的银河战士要难，HARD难度下更是让人抓狂，没有相当的毅力和悟性是很难胜任的。

本作在当时席卷了欧美市场，还配合NGC降价等因素牵引主机排上三大机种销量第一的宝座，但是后续的销量就不是很理想了，这也反应了本作过于倾向核心玩家。和N64时期的FPS至尊级游戏007相去甚远。任天堂目标是500万本以上，实际在美国只卖掉100多万套，全球近300万，但却也已经是系列销量最高了。像银河战士这种有深度的单人游戏比起受众面较广的多人对战FPS不被大多数人接受也很正常，就是说还不够大众化，再加上当时NGC主机的市场占有量，销量达不到预期也算是正常。但依然不能磨灭其颠覆性的转型以及作为NGC平台最优秀游戏而存在。在欧美的综合评分上排第三，仅次于《赛尔达传说 时之笛》和《灵魂能力》。

Story 剧情介绍

萨姆丝·阿兰，银河著名赏金猎人，曾经在行星赛贝斯上消灭了全部的宇宙海盗。

但是，事实上，在赛贝斯行星轨道上的三艘海盗太空船却逃过了这一对他们来说的“浩劫”。苟延残喘的他们分成了两个部队，一方面回归赛贝斯对萨姆丝破坏的基地进行重建工作。而另一方面，为了在新的星球上建立新基地的部队发现了TallonIV，一颗有着强烈能量反应的星球。于是他们在TallonIV上降落，寻找那神秘的能量来源。在他们面前的，是鸟人族文明遗迹，这表明TallonIV曾经是鸟人族生存繁荣的乐土……

接着，他们找到了这个巨大能量的来源的位置——一座鸟人族的巨大神殿的地下，而这座神殿正是为了封印这股力量而建造的。同时，他们发现了一些控制着神殿能量的鸟人族神器并且开始着手研究。

不久，宇宙海盗们调查出了这种能量的来源：“Phazon”。

在二十年前随着未知陨石撞击TallonIV而遗留在了此地，并且在此扎根“生长”。这种物质有着特殊的生物特性，能够使星球上的一切生物产生变异，同时变异后的生命体也会对Phazon的毒性产生抵抗，而这种变异能够使生物单代繁殖，并且产生飞跃性的进化。

海盗们对此非常感兴趣，开采Phazon矿的同时在Ice Valley(Phendrana Drifts)地区建立研究所，准备进行Phazon对Metroid的变异实验。

在Ice Valley(Phendrana Drifts)地区“冰河一号”(Glacier One)研究所的建造过程中海盗们就已经开始了Phazon对星球上生物的变异实验，而实验的结果都表明，Phazon是极其不稳定的。不仅使实验体的力量、体积、好斗性增加变得无法控制，还使得矿物开采人员产生了幻视、幻听等精神上的严重影响。但这些并不会影响海盗们对Phazon的研究计划。

随着研究所的建成以及基因体187号：代号Ridley的再造成功，海盗们开始了Phazon与自身DNA结合的试验计划：“螺旋计划”(Project Helix)。踏着些许失败的计划正稳步地进行中，最后他们培育出了一批精英海盗，以及名为Upsilon（即编号20）的终极海盗，海盗军队中最强的战士，但他却无法摆脱对Phazon物质的依赖。

随着挖掘工作的深入，海盗们在洞穴深处发现了Metroid的一个新变体，他们将其命名为“Metroid Prime”，并把它强行捕获，转移，开始了另一轮的研究计划。经研究发现Metroid Prime似乎仍然处于持续成长阶段，其Phazon有着极大的欲望，吸取Phazon对它没有任何不良反应，体积也在随之不停的增长。而更让他们吃惊的是，在Phazon的诱惑下它几次破坏了保存它的钛合金容器，去吸食Phazon，甚至吸收了一些攻击和防御武器转为己用，直到最后完全不受海盗控制地逃离了实验室。

不久之后，曾经逃过一劫的海盗研究飞船“Orpheon号”发生了意外，因为一场融合核心事故其停滞在了TallonIV星球的轨道上，幸存者发送了求救信号。可是“不幸”的是，他们的求救信号被萨姆丝的飞船捕获……

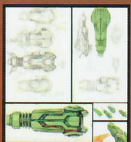
为了彻底调查宇宙海盗的行踪，萨姆丝驾驶她的飞船登上了Orpheon号，开始了这次新的冒险，在打败了终死对头极海盗和DNA复制的Ridley等强敌后，用12件鸟人神器开启被封印了的陨石中心，而最终BOSS就是因Phazon影像产生的变异METROID的新形态，PRIME！经过长时间的战斗SAMUS不仅干掉了PRIME，同样也彻底粉碎了海盗的所有野心并且成功地完成了她的使命。



Weapon 武器简介

能量枪： 最普通的攻击，威力小，射速最快，蓄力攻击射射速稍慢。

电磁枪： 威力一般，蓄力发射可以使敌人暂时麻痹外加半自动跟踪效果，还可以开启紫色的门以及热能面罩给开关充电。



冰冻枪： 射速极慢，威力最大，可以将敌人冻住然后用导弹一击必杀，对付METROID最实用的方法，可以开启白色的门。

火焰枪：射速快威力高但攻击距离最短，就算蓄力也不能贯穿整个屏幕，命中敌人后有持续燃烧效果，可以开启红色的门。



导弹： 有很长的飞行时间，但带半自动跟踪效果，可以和Y+A的方式持续快速的发射，最常用的武器。

超级导弹： 光束蓄力和+导弹合击，威力大，速度快，带跟踪，实用性最大。

电磁波： 和导弹组合可以持续放出电流吸住敌人，还能自动追踪隐形敌人。

冰温弹： 同样是和导弹组合发射，速度比蓄力快，覆盖面积广，威力极高。

火焰喷射器： 几种蓄力合击中最不实用的一个，持续放出火焰，威力也一般，在水中还无法使用，只有养眼的份了。

Scene 场景简介

Tallon IV星球

那是一个残留有鸟人族都市遗迹的星球。

充满灼热岩浆的地下洞窟，被冰封闭的极寒地带。有阻止外来侵入的严酷的地貌特征以及时常有陨石撞击的迹象。

Tallon Overworld

萨姆斯飞船着陆地点。常年高温多湿的气候。雨从来不停息的持续在下 并耸立着被苔藓等植被覆盖的树林群 好像还有鸟人族为封印某些东西而建造的空中神殿。

Chozo ruins

背离于机械文明，希望和自然共存的鸟人族都市遗迹。遗迹的墙壁上刻有他们的信息。

Lava Caves

存在于地底深处的熔岩地带，所到之处都有岩浆喷出 据说是过去鸟人族为用来连接于各个世界的道路。

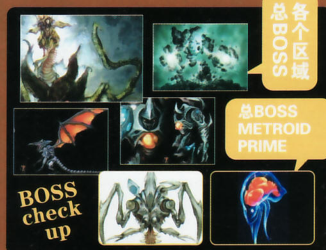
Ice Valley



被冰雪封闭的极寒地带。某处还有研究METROID的专门设施。

Phazon Mines

Phazon的采掘场所。地下拥有相当多为进行生物实验和研究的设施。



CHECK! 隐藏要素

NORMAL通关一次……追加HARD难度
扫瞄50%…………开启画廊1 SAMUS、武器等设定图
扫瞄100%…………开启画廊2 小敌人，BOSS等设定图
HARD难度通关……开启画廊3 场景结构草稿原设图
道具回收率100%……开启画廊4 大多是融合设定图

本作为配合当时任天堂大力推广的联动也加入了一些隐藏要素，不过需要RPIME和融合两方面都要通关才可以，联动后多出一个选项，每次开始玩游戏的时候只要进入那个选项里把服装换成融合服就可以在游戏中使用了。除了出现融合服以外还附带FC版初代的银河战士游戏，不过之后GBA版零点任务通关后也可以直接玩FC版，让人感觉到在NGC上玩这个附加游戏有点不值， 如果附加的是SFC版超级银河战士就更完美了。





CHECK! 光束与手势



这个细节很多人并不知道，每种武器其实都有对应的手势，也就是说萨姆斯是靠手的调整手势来切换各种武器的。说真的，持续一种手势状态还真是不容易啊。仔细看下图，在透视面罩下清楚的看到各种手势图标。





CHECK! BUG和极限挑战

如果你是一个重度玩家，并且对HARD模式难度都已经不以为然的时候，可以向2D银河战士那样挑战低收集率和极限时间，要往这方面发展就必须掌握很多高级技巧（其实也算是BUG）比如扫瞄跳侧跳、三段球跳等等，这些技巧可以使你提前拿到一些道具打乱游戏正常流程。和恶魔城利用BUG出城有点类似，但是这些技巧并不容易掌握和理解，就拿扫描跳跃这招来说。首先你要学会锁定敌人后的侧移，也就是锁定后摇杆按左或右方向并连续按两下B，这招应该人人都会吧。那扫描跳跃就在此基础上，当你使出扫描某物体时，按第二下B立即放开L。samus会立即朝侧方向飞速飞去。 这招就可以在游戏刚开始飞船降落到Tallon IV星球的时候直接拿到二段跳。这里面的研究一下子是说不完的，如有机会以后重新弄篇图文来讲解。

CHECK! 被去掉的BOSS克雷德

仔细算算，本作每个场景都有一个殿堂级的BOSS，只有熔岩地带没有这种所谓的总BOSS，据说RETRO公司已经完成了克雷德（Kraid）的3D模型，最后由于种种原因，没有在Prime与我们相遇。 这就是克雷德PRIME形态的原设定图。

银河战士P2 暗之回响

Metroid Prime Hunters

NGC Nintendo
人数1~4
2005年05月26日(日版)、2004年11月15日(美版)
6800元/49.99美元

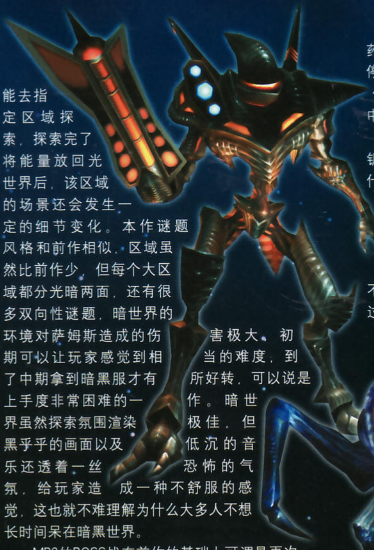


Back Grond 系列解析

推出PRIME受到好评之后，在2003年的E3任天堂很快就公布了PRIME的续作正在开发的消息， 到了04年E3的时候《银河战士PRIME2回声》更是被安排到了任天堂发布会第一个展出的游戏，可见前作在美国玩家心目中的地位。

回声是前作延长线上的作品，但却放弃了之前PRIME的引擎，用全新引擎开发的画面在建摸和光影特效上做了非常大的强化。由于开发时间紧迫的关系，RETRO充分利用1代的资源进行改进，武器、敌人都是在一代的基础上翻新后制作而成的。为了延长游戏时间，开发小组利用光暗作为核心主题，将这次的舞台架空在一个平行空间的两个世界，在增加游戏流程的同时让玩家感受到互动的解谜的乐趣。

这次故事上由多方面的形式来展开，联邦军的首次正式露面，海盗的垂死挣扎，IGN种族的强势和Luminoth族人的没落，以及前作PRIME进化而来的终极恶魔暗黑SAMUS， 让整个故事错综复杂。场景更加宏大、细腻以外，操作也在有细微的改进，导弹连发被废除、导弹跟踪能力下降、球切换人形态更加舒适了等等的一切都让MP2的系统更加接近平衡、完美。为了对应主题，武器也更换成了光暗武器，而这两种武器还有子弹的限制，分别克制相对世界的敌人和打出相对武器的子弹，玩家只有保持子弹的数量平衡，才能顺利进行游戏，否则碰到需要的武器却没有弹药确实是非常头疼的事情。关卡上比较类似于银河战士融合那样的任务制，萨姆斯要前往大圣堂接收Luminoth族人的任务，扫瞄识别颜色来开启相对应区域的栅栏，才



能去指定区域探索，探索完了将能量放回光世界后，该区域的场景还会发生一定的细节变化。本作谜题风格和前作相似，区域虽然比前作少，但每个大区域都分光暗两面，还有很多双向性谜题，暗世界的环境对萨姆斯造成的伤害极大。初期可以让玩家感觉到相当的难度，到了中期拿到暗黑服才有所好转，可以说是上手度非常困难的一作。暗世界虽然探索氛围渲染极佳，但黑乎乎的画面以及低沉的音乐还透着一丝恐怖的气氛，给玩家造成一种不舒服的感觉，这也就不难理解为什么大多人不想长时间呆在暗黑世界。

MP2的BOSS战在前作的基础上可谓是再次大创新，加入了多场变形球BOSS战，直接考验玩家战斗中控球能力，可惜的是大部分人还是喜欢传统的FPS战斗方式。几个大BOSS多段变身很有魄力，打起来让人紧张、刺激、又爽快无比。特技方面回归了经典的回旋攻击外还增加了新的多重导弹等设定，回旋攻击配合上宽广的场景使其在动作方面有一定作为，适应以后其手感和2D是几乎一样。多重导弹由于按着Y蓄力不能再按B进行跳跃这点很不方便，加上单发导弹的威力对后期的敌人实在没有多大的作用，导致后期基本上就开门能用到了，有点可惜。MP2的光束有子弹限制，不能像1代那样随心所欲的发射，不过可以和导弹一样加到升级包上限，爽快度虽然大大降低，但同时光暗子弹打死敌人爆出的相反补给略微给游戏增加了一些策略性。光束加导弹蓄力合击的副武器在MP2里更加鸡肋，缺点在于对付普通敌兵消耗的弹药过多，虽然威力巨大，但远远没有暗枪蓄力让对手停止行动再用导弹击碎敌人的组合来的实用，在面对付BOSS级的敌人的时候又因不带跟踪效果很难以命中，基本上只视作收集的东东了。

在MP2最终BOSS战前加入和前作神器收集类似的钥匙收集，而后期除了两个BOSS的存在以外基本上没有什么高潮的地方，所以这些强制收集的东西让很多玩家产生反感，不是很讨好的设定，再加上MP2整体框架和MP差不多，甚至被有些网友说成资料篇。MP2的发售正赶上美国XB第一大作光环2发售后的几天，NGC在当时的低落态势，直接导致MP2的销量大不如前，美国首发勉强进入前十。最终全球销量刚好过百，和媒体的高评形成了相当大的反差。



总体上MP2延续了前作的超高品质，并且在其基础上进行了一些新的东西，但由于1代先入为主的客观因素，2代在延长线上推出固然不能得到更多好评了，但抛开先后顺序来讲的话，其素质和1代可以说是一个级别的。

Story 剧情介绍

Aether星球，曾经是一个美丽而又富饶悠久的Aether星球，有着海洋和陆地以及性情温和的自然生物，长期漂泊在宇宙的Laminate族人找到Aether星球，便在上面定居生存了下来，把那里当做自己家园，并且建立起自己殖民地，总共建造了三个神殿，每个神殿都有能源装置，用来吸收"以太之光"并传送到中心的大圣堂提供能源。就这样和平的黄金时代降临到了这批流浪族人Luminoth身上

但是好景不长，一颗陨石即将撞击了和Aether星球，当Luminoth族人发现的时候已经晚了，他们用了无数的武器企图改变陨石的运行轨迹，但是徒劳无功，之后在陨石接近的过程中全部寻找掩体躲避起来。可是陨石撞击后引起了空间混乱，将Aether星球分裂成两个平行空间，另一个Aether星球里涌现出一种被称为ING的生物。很快战争就爆发了，ING开始污染星球上的生物，并依靠暗黑的力量侵占了各种生物作为他们傀儡来对付Luminoth族人。Luminoth族人发现失去的一半能源就在暗黑Aether星球中，为了拿回失去的能量，Luminoth族人组成了精英部队前往天空神殿，调查发现那里需要10把钥匙才能打开，而这些钥匙被ING藏在黑暗世界的各处，但是在搜寻钥匙的过程中，部队全部被ING消灭了。科学小组穿遍整个黑暗Aether去寻找能量转换装置，但一无所获。另一个方案能量转换反而被ING控制。最后少数幸存下来的人聚集到Great Temple。在这里，除了U-Mos留下来做守卫，所有人都转入"冬眠状态"，他们将一直留在这里，直到ING被打败...或者永远沉睡下去。他们是安全的，U-Mos对可能到来的进攻都做好了万全准备。在寂静的Great Temple，他祈祷着救世主出现，帮助他们摆脱ING带来的灾难。

然而这场悲剧战争的最后，一些不速之客出现了，海盗首先发现了Aether星球上有Phazon矿石，很快派出部队进行开采。不过很快连海盗也被ING袭击了，但是为了Phazon矿石海盗们不但没有放弃，反而派出更多精英海盗去该星球进行协助以及补给。另一方面，在MP最终BOSS战被打败的PRIME吸收了SAMUS的最终装甲得以融合，摇身变成了暗黑SAMUS，因为需要Phazon矿石来补充能量，所以也来到Aether星球。甚至为了Phazon矿石和海盗们也发生过冲突。由于情况紧急从海盗总部派来的增援飞船途中却不幸遭遇银河联邦的飞船追击。最后银河联邦也降落到这个Aether星球上，但是本来有机会歼灭海盗的银河联邦部队同样遭受被ING偷袭，某战士还是在临死前发出了求救信号，联邦总部则将信号转达给了SAMUS，拜托其追查Aether星球上的联邦队员下落。

SAMUS来了以后很快发现暗黑SAMUS，跟踪其不幸误入暗黑世界，却意外的丢失了所有能力。在来到大圣堂并遇到守护着最后一个星球能源的Luminoth族人，并接受了其委托，到各个区域抢夺失去的能量，同时也在冒险过程中取回了自己的所有能力并用10把天空钥匙打开了通往天空城打败ING皇帝和罪恶根暗黑SAMUS，彻底毁掉了暗黑世界，而Aether星球也恢复了正常。

CHECK! 隐藏要素

NORMAL难度通关……追加HARD难度。
扫描率40%……开启画廊1 萨姆斯以及主要人物原画
扫瞄率60%……开启画廊2 海盗、联邦以及萨姆斯原画
扫瞄率80%……开启画廊3 游戏中的各种敌人
扫瞄率100%……开启画廊4 BOSS画廊
NORMAL难度通关……开启画廊5 草稿为主的画廊
HARD难度通关……开启画廊6 各种过场动画的原稿设计以及文字解说

结局动画分别有三种，是75%以下不脱盔甲，75%以上脱盔甲，100%的话追加暗黑SAMUS复苏动画。三个结局基本上还是大同小异。

回声顺应时代追加了一个多人对战模式，该模式里对应的一些场地和音乐和故事模式是有一定关联的，基本上在故事模式中解放一定区域后就会追加，其实只要通关，对战模式里的隐藏要素就全部都有了。对战模式是无法和电脑对战的，也就是说一个人无法进入这个模式，除非你的NGC上插着两个以上的手柄，这个模式才会出现。此模式中包含了各种特殊武器：电球、攻击加倍、无敌、超级导弹、黑客、能量武器无限等等给人感觉更接近乱斗射击。不过这毕竟是银河战士第一次尝试多人对战，所以这个模式并没有什么闪光点，很快被人所遗忘掉了。

Weapon 武器简介

行星Aether

过去由路米那斯族创建的和平世界的行星Aether，现在已经因为陨石的冲击和暗黑ing的出现而变得荒芜。如果不能取回被ing夺走的能量，那么这个世界等待的只有灭亡。

审判之门Temple grouNDS

萨拇斯飞船的降落地点，位于行星Aether的中央，耸立着Laminate大圣堂。以及失去联络的银河联邦小队，求救信号也是从这里发出的。

沙漠中的荒废之地Agon wastes

荒废后的沙丘之地存有用于Luminoth族人的技术设施。另外用Aether运行空间的根据点也有存在。

水底的神殿Torvus Bog

一直存在于大雨中的沼泽。其水底有因陨石冲击而被破坏并沉没的神殿。

浮游要塞Sanctuary Fortress

Luminoth一族集结当时的科学技术作成的完全机械化要塞。内部配置有各种兵器。并设置有发现侵入者就自动攻击的警报防御设施。



各种面罩及能力

描面罩：同1代相同功能，界面换成了新的式样，只有扫描速度比1代稍慢

暗黑面罩：和1代的热能面罩类似，可以看到隐藏起来的敌人以及机关

回声面罩：新面罩，配合主题，完全声音化的界面让人震撼。此面罩只能看到发出声波的物体，对其他物体都是以大致轮廓来表示

回旋攻击：和2D一样空中翻滚，并且具备攻击效果，而且在这个过程中处于无敌状态。唯一有区别的就是只能连续翻滚5次，也不具备自由选择方向的能力

Weapon 武器简介

暗黑光束：早期就能获得，贯穿整个游戏的武器，弹发速度比1代的冰枪稍快，但仍然不适合连发，基本上都是蓄力攻击，加上其有让敌人僵化的能力，配合导弹可以说是最实用的武器了。对光明世界的敌人有特效，另外可以打开黑色的门。

光明光束：此武器和前作的火枪弹发效果基本差不多，还带燃烧的效果，射速快，射程短，蓄力后像霰弹一样聚集一起跟踪敌人。对暗黑世界的敌人有特效，可以打开白色的门。

毁灭光束：结合光暗两种属性，像导弹一样的光束，就算不锁定也能自动追踪敌人，射速极快，而且打死敌人和物体还能爆出光暗两种武器的补给，蓄力发射出毁灭者激光威力巨大，可以打开灰色的门。

暗黑爆裂：暗黑蓄力+导弹的合击，放出巨大的黑洞，威力巨大，周边的敌人也会受到波及伤害，但是不带跟踪效果

光明爆裂：光明射线蓄力+导弹的合击，巨大的光弹，威力虽大但是速度太慢，实战中基本上没有任何用处。

音速射线：毁灭射线蓄力+导弹的合击。最强的武器，发射出一道类似玻璃屏障的光速，没有任何子弹飞行时间，消耗大量的光暗子弹和导弹。

CHECK! 极限挑战

MP2除了正常挑战HARD难度以外，也保留了类似前作那样利用扫瞄跳跃BUG来达到最速的打法，但是日版的回声同样和上次一样去掉了这些BUG。可能日本玩家对于BUG挑战不感冒吧。不过玩家可以尝试在正常流程下挑战一个能量柜子通关，笔者有幸完成了这一挑战，当中的艰苦和磨难可想而知。不过后来才得知老外将能量、导弹以及光线子弹通通上限的情况下打通MP2（即最低完成率）果然是人外有人。同样由于篇幅原因不能对敌挑战有过多的讲解，以后有机会可能再单独登一篇来讲解。



■一行血来到最终BOSS前

MP2地表的天气变化图





■本作在恢复后场景发生变化，整体效果略微超越1代。沙丘地带能量恢复后，阴天终于出现阳光。

银河战士P3 腐蚀

Metroid Prime Hunters

Wii Nintendo
人数1
2008年2月14日(日版)、2007年08月27日(美版)
6800元/49.99美元



Back Groud 系列解析

2005年的E3展，业界三巨头分别公布了自己的次世代主机，任天堂的Wii也是在这个时候首次公开实体的。但和其他两大厂商不同的是，不仅没公布手柄，大部分游戏顺带一提，唯一公开的游戏就是银河战士PRIME新作，SAMUS从飞船跳出降落到一个新的星球上，从背景画面上看似乎星球有大量Phazon物质。台上益田社长用英语向在所有人保证3代更加广阔、刺激的宇宙冒险。虽然整个宣传片只有数十秒，但作为第一个真正公布的Wii游戏，可见该作在美国玩家心中的分量。

该系列3D化从02年末推出PRIME第一作以来，到04年末的PRIME2回声，平均两年一个新作，本作原定在06年末和任天堂新一代主机Wii同期发售。不过本着要让游戏的特殊操作更加完美的赋予银河战士3，RETRO花了大量时间在控制器上，3代不仅作为系列的完结篇，更肩负着给其他厂商展示Wii上FPS游戏类型的标杆。游戏发售日原定和Wii同时期上市，但是为了让操作更完美，画面更漂亮而延期将近一年。最终的成品是令人满意的。画面上一扫人们对Wii主机性能不如NGC的困惑，可以说是Wii上画面最好的游戏了（没有之一），场景全部由多边形构成，而不是像回声那样远景帖图，光影更加绚目，金属的物质感更是有次世代画面的水准，连导弹都追加了烟雾效果，更加真实。操作在发售前更是被很多试玩者称为“继光环后最具颠覆性的FPS”。



■100%结局里出现跟踪SAMUS的神秘飞船

遥控器和双截棍的操作是最明显的卖点，玩家控制双截棍手柄实现SAMUS的移动，通过动作感应来实现瞄准，比鼠标式的操作更加直观，还设置了灵敏度多段调节供玩家选择。Wii手柄在瞄准方面有先天便利，配合高级向玩家以及解决侧移等要素，系统默认是半自动锁定的操作。该操作唯一不同的是锁定以外，枪口准心还是可以自由在屏幕上瞄准射击，SAMUS的导弹则要通过锁定+瞄准双重叠加来实现追尾效果，这样的操作显然是上级向。当然腐蚀也保留了前两作的那种完全锁定的模式来让更多人适应。由于本作中SAMUS不幸被光Phazon物质感染，游戏配合这个新增了堕落模式，发动后SAMUS会以一颗能量为代价换来整体攻击能力大提升，在适合的时候使用往往能起到不错的效果，滥用则会快速降低SAMUS的存活率。而另一个在宣传中经常出镜的就是光电锁，在双节棍控制器下延伸出破坏敌人盾牌以及路障等另类的打法，令人眼前一亮，实际耍起来相当酷。被按键少困惑的还有扫描，该系统一直以来都是PRIME系列的灵魂。本作依然有多个面罩，巧妙的采用了Wii手柄指向功能直接在屏幕上做出选择，直观方便且富有效率，多数玩家在操作上稍微花点时间就可以适应并且喜欢上这种操作。

这次的标题名是腐蚀，意为Phazon物质大量腐化，被污染的是多个星球，顺理成章的舞台由各个区域换成了在宇宙中各个行星中展开，比起之前的作品中只在一个星球多个区域间来回跑更加感觉接近银河的味道（笑）SAMUS飞船也在这个过程中真正派上了用场，飞船面罩是新增的要素，飞船当然不只是作为交通工具那么简单，还有飞船上的炸弹等收集要素，可以控制飞船帮自己在特定的位置炸开路障，攻击某些区域的敌人等等...战斗由于手柄的特殊性大大加强，在游戏最后还有几个联邦战士和SAMUS合力作战的部分，虽然大部分人都是要你亲自去保护，但能有人在旁边开开火对银河老玩家来说是非常渴望的事情，在收集和解谜之余大大刺激玩家的血脉。

作为PRIME三步曲的终章，一直以来SAMUS都是孤单冒险，提供SAMUS任务的联邦总部从来没有真正出现过，也就只有在回声中小露了一把。这次则是直接飞向联邦内部接受任务，联邦总部到处充满地球人模样的指挥官，这让银河战士的世界观在虚幻中加入了一丝真实。语音也是系列首次，可惜姐姐始终不开金口。联邦的三个猎人都实力不俗，开头的反海盗战役上都有不错的表现，怪可惜的是这些猎人和NDS版中的猎人没有什么关系，而最后因为暗黑SAMUS的控制变成了反派的三个猎人逐个和主角对战更是让人大跌眼镜，着实可惜。SAMUS最后还是注定逃不了孤身一人的命运。也许是银河战士PRIME3的故事设定在整个系列靠前的位置，导致任天堂不得不让银河联邦的其他猎人牺牲来自圆之后融合里在危机的情况下，还是依靠只有10%能力的SAMUS来解决危机等剧情。

暗黑SAMUS已死，PRIME完结。虽然本作是PRIME篇的终章，但是我们可以看到在隐藏结局中，当SAMUS离开星球的时候，一直在暗中窥视和等待SAMUS出现的某架飞船飞速直追了上去，而这架飞船的造型，和NDS版里电人SYLUX极为相似，而SYLUX正是在猎人中和SAMUS敌对关系而存在的，似乎向我们预示3D银河战士将进入新的篇章。



Story 剧情介绍

离发生在Aether星球的事已经有6个月，银河联邦总部的Aurora Unit 242检测到腐蚀病毒侵入计算机系统，银河联邦认为背后一定是宇宙海盗所为，于是联系了包括SAMUS在内的其他高级赏金猎人前来讨论对策。就在这时，总部突然遭受宇宙海盗的攻击。更有携带病毒的陨石准备撞击联邦总部，SAMUS和其他猎人被派去发射大炮来阻止陨石，结果猎人们碰到的敌

人竟然是已经在Aether星球死了的黑暗SAMUS。

暗黑SAMUS拥有了威力巨大的能量，没有哪个猎人能与之对抗，他击倒了萨姆斯和猎人们，萨姆斯在倒下前最后一刻发射了大炮击毁陨石……

在这之前，Bryyo和Elysia已经遭到了同样的陨石的袭击，陨石携带的Phazon物质已经散布整个星球。萨姆斯醒来后已经是事情发生一个月后了，联邦开发的利用Phazon矿石能量来增强能力的PED装甲给予萨姆斯，由于病毒的影响，开启PED装甲的萨姆斯很容易进入失控状态。在提升了能力的同时，也给她的生命带来了威胁。

之后的任务就是前往被污染的星球去破坏陨石的任务。海盗由于被暗黑SAMUS的力量屈服，守护着各个星球的种子，但更令人惊讶的是，本来也是接受联邦的任务前往这两个星球的猎人Rundas和Ghor竟然与萨姆斯为敌，萨姆斯在不得已的情况下只能将他们打倒。其实在暗黑萨姆斯攻击的时候，腐蚀病毒也侵入了他们的身体，只是他们自己不知道。而那三个猎人性情的改变正是因为这种病毒。所幸的是萨姆斯被腐蚀的程度比较轻，所以并没有变得和那三个猎人一样。病毒的侵蚀能改变人的意志，同样身为猎人的Gandrayda在海盗星球上又与萨姆斯交锋，萨姆斯在破坏了海盗星球上的陨石并取得资料后，前往Phazon矿物的源头——Phaaze与暗黑萨姆斯作了断，随着萨姆斯破坏了一个又一个Phazon陨石，病毒的腐蚀也在逐渐增强，最后到了Phaaze之后，萨姆斯终于无法保持正常状态了，她必须在病毒将自己完全腐蚀之前消灭这个暗黑萨姆斯。最后病毒还是随着暗黑萨姆斯的消灭而彻底清除了。

Weapon 武器简介

通子弹：A键射击射速快。蓄力后威力大，射速慢。

火枪：蓄力可以使敌人持续燃烧，对部分敌人有特效。

镭射枪：可以射穿墙壁，配合X光面罩，部分敌人可以看透弱点一击必杀。

导弹：初期和以往一样，带有跟踪效果。后期升级至冰导弹，可以冰住敌人。

球炸弹：多用于解谜，爆炸时自己可以跳起。高阶段操作球二段跳，部分道具要靠这样拿。

球蓄力：球状态中按B键蓄力。放开后高速冲刺。

蜘蛛球：按Z键，在特殊地形可以吸在轨道上。值得提到的是在轨道上蓄力可以垂直方向飞出去。

扫描面罩：扫描敌人，获得敌人资料。扫描特定物体可以得到勋章。

飞船面罩：摇控飞船降到停机坪，或者攻击特定地点，装备钩索后可以吊起特定物体。切换面罩出现特定图表的地方按Z键使用。

X光面罩：透视，解谜用。

旋转攻击：samus的无敌技。二段跳后，摇杆往前推按B。切换成第三视角。这时有节奏的按B。这招属于高阶技巧，要多多练习掌握。可以跳得很远，在特殊墙壁上可以三角跳到高处。

钩索：游戏过程中要拿到三次钩索。第一种就是用双截棍抛出去，将物体拉回来。使用之前要先锁定敌人。第二种使用在半空中有钩着点。按住Z不放锁定后samus射出钩爪，像人猿泰山样荡过去。第三种是双截棍抛出去抓住别人后，摇杆前推是施放能量（伤血）、后退是吸收能量（吸血）。用钩索解决的敌人可以趁机吸吸血。

Ped装甲：按＋键一定时间变为堕落模式。Samus的攻击力大幅度提高，是对付BOSS的利器。Samus的面罩上方的HP槽会暂时变成一个条黄色的，随着开枪会逐步减少，消耗完后samus变为正常状态。注意的是你开的每一枪都是用HP转换的，所以HP不多时谨慎使用(一次最多消耗一格小方块，在HP低于99时不能变身了)。如果变身一段时间后不恢复，或受到敌人的PHZONE类攻击，SAMUS便会暴走。黄槽会自动增加，再到顶时会变成红色，这时要赶快射击减少，当到达顶端后就会GAME OVER。其实在暴走后只要有节奏地开枪，控制住不到达顶端就不会有危险。

Scene 场景/星球

行星Norion

坐落在银河联邦的边缘，作为抵御敌人的第一道防线，联邦很重视这个星球。Aurora Unit 486将这个原本不适合居住的星球改造成了机械化星球

行星Bryyo

曾经有高级文明存在于这个星球，由于爆发内战导致星球的环境大幅恶化。现在，几乎星球一半的表面暴露在阳光下，另一半永远处于黑夜，气候差异巨大，只剩下赤道附近还有茂密的丛林。

行星Elysia

大气层中有强烈的风暴使得人们无法到达星球表面，Chozo族在高空建造了天空城，用来观察各个星球。他们还创造了有感觉的机器人作为他们的助手——Elysia人来守护天空城。

行星Space Pirates

宇宙海盗的老家，银河联邦的敌人就来自这个星球。星球气候极度恶劣，酸雨持续腐蚀着大地。星球上已经见不到植物，只能看到海盗的要塞。

Vahalla空间站

联邦的一个训练基地，被Phazon强化的海盗袭击后变成了废墟

Phaaze

Phazon矿物的源头，SAMUS的最后一战就发生在上面

秘密1 新作透露？

早些时候任天堂制作人员曾经透露过银河战士2D作品恐惧的存在，而在腐蚀中主角可以扫描到一条相关信息，“试验状态报告更新，银河战士项目恐惧目前已接近最后完成”。以上的信息似乎预示着2D银河战士新作开发即将完成，不得不让人浮想联翩。不过之后任天堂却否认了2D银河战士在开发中的消息，配合隐藏结局里追踪SAMUS的飞船，下一作仍可能是3D银河战士。

秘密2 飞船上输入秘密信息可听到宫本茂和岩田秘语

喂，可听到？我是宫本。METROID的玩家们，听到了吗？很爽吧。这个，我和METROID搭上关系也有些年头了，不过这次作品必定是最好的一作。一定要玩到最后哦……拜拜！

大家好，我是任天堂的岩田。我不知道别人眼中是怎么看待社长的，其实是非常不好当的哦。每当最忙的时候，一累坏别人就来同情我，但其实我是个一忙就胖的人，越胖还越会被误认为没想啥事儿，其实我本身并不想这样的。

秘密3 面罩信息显示受柄电量

有没有注意到萨姆斯面罩最上方的四个长方形蓝色亮槽？这个显示其实是反映你手柄里电池电量的剩余大小的。四格电量最满的时候，面罩上也是四个亮槽。每降低一格电量，面罩上相应的也减少一个槽子。还有一格电的时候是一个黄色亮槽，电量极低的话是一个红色亮槽。这样的话就不必要每次都按home键来查看电池的电量了。

秘密4 迷你射击游戏

登上巨大的联邦飞船G.F.S. Olympus，充斥在你眼里的一定都是那些冰冷的设施、待命的火炮、严肃的守卫和忙碌的联邦人员。

不过一味的工作是不好地，偶尔的忙里偷闲可以让心情放松一下。战舰上就有这么一个地方来让你消磨时间，你发现了没？

场地一览：

位于G.F.S. Olympus的Docking Bay 5，萨姆斯游戏一开始飞船降落的地方。

设施一览：

射击用标靶和站台，简易的设施能让每一个人都轻松参与进来。

射击介绍：

站在黄色的站台上射击前方的两个标靶，开枪将其中的一个目标打起后，在它还没有落地之前再次射击它。如此反复，每成功击中一枪算1分。当标靶不幸落到地上，分数计算结束。成绩可以在站台前方的地面上看到，显示着最高分和当次得分。注意：射击时可以不用站在站台上，其他的地方也可以进行，只要你能射到。

银河战士P 猎人

Metroid Prime Hunters

NDS Nintendo

人数1~4人/支持WI-FI

2006年06月01日(日版)、2006年03月20日(美版)

4800日元/49.99美元



Back Grand 系列解析

作为银河战士系列在NDS平台上的第一作，本作再NDS发售初期就公布的第一批NDS游戏，而且后来又作为美国NDS首发附带的试玩版，对应NDS的触摸功能，多种操作，其中更是有直接点击屏幕中射击敌人的一种。不过到了正式发售的时候却为了平衡等原因把这种前卫的操作废除了，直接参照鼠标那套FPS的操作方法，算是革新了掌机上FPS类型的开山作！

画面在当时来说绝对是NDS上数一数二的，小细节处理的非常好，甚至还原了NGC版两作的很多特效。SAMUS炮管上随着视角移动而变化光影效果；子弹打在墙上会落灰；敌人死亡后出现的灵魂“升华”的效果等……将NDS的机能发挥得淋漓尽致，而且游戏大小仅为64MB。流程中还穿插大量CG动画，能在这么小的容量里做出这么高品质的游戏，真是无不佩服老任的实力。本作原本不支持WI-FI，后来宣称发售延期，原因是将加入WI-FI联机对战。现在看来，加入WI-FI是个明智的选择，因为光说剧情模式的话本作并不出众，可以说是系列中最差的了，流程中大量枯燥的兜地图过程难免会让人感到乏味。但本作的WI-FI联机方面确实做得很好，多达27张的场景地图，以及最大支持4人在线对战及语音聊天功能，丰富的隐藏要素，你甚至还可以发掘多套属于你自己的战术。

为了对战任天堂还创造出了其他猎人形态，每个猎人都有自己专用的武器效果和变身状态，对战模式也存在一些平衡性问题。由于历代的主角SAMUS都能变球，所以这次对战也应用进去了，当然别的猎人也有各种变形状态。不过猎人无限制变形和电人等变形

后移动速度过快等等导致严重的不平衡，回血点刷血过快让熟悉地图的人始终可以保持满血状态，在对战中保持很大的优势，不熟悉地图的初手很可能会产生一种对方怎么也打不死的想法，算是比较失败的一点。

虽然对战模式还不算很完善，很多老玩家都不太喜欢猎人的风格，但毕竟是银河战士系列第一次尝试对战，期待NDS上银河战士第二作有更好的表现！



Story 剧情概要

本作的剧情发生在MP和MP2之间。ALIMBIC群落坐落于远超出银河联邦管辖范围的一片被称为TETRA银河的星域中，那里的人被称为ALIMBIC人。他们的科技高度发达，尤其突出在空间传送和空间传讯技术上。但是在两千年前，不幸来临了，一颗陨石坠落在了ALIMBIC群落中的ALINOS行星上。一个被称为GOREA的没有形态的生命体从陨石中爬了出来，并开始疯狂地屠杀ALIMBIC人。ALIMBIC人马上给与了反抗，但是GOREA能吸收并模仿他们的武器系统，ALIMBIC人根本控制不住它。最终，ALIMBIC人终于研发出了GOREA理论上不能模仿的武器系统——OMEGA CANNON，但却因为ALIMBIC长老会的反对而被封存了起来。之后，ALIMBIC人以巨大的牺牲将GOREA封印在了封印之球中，并装入了牢笼Oubliette内，用空间炮将Oubliette送往了无尽的虚空INFINITY VOID。由于ALIMBIC群落之前遭到了GOREA的严重破坏，ALIMBIC人最终决定离开那块伤心之地，集体迁徙了。

两千年以后的今天，银河系的各个文明接收到了这么一条爆炸性的讯息："终极力量的秘密隐藏在ALIMBIC群落之中。"银河联邦也接收到了那条信息，他们召回了早已不为他们效力的SAMUS，以赏金猎人的方式雇用她帮助寻找"终极力量"。SAMUS的任务就是寻找终极力量，如果找到就试图掌握并带回它；如果不行就摧毁它，不让它落入其他势力的手中。当然，其他文明也纷纷派出他们的猎人寻找终极力量。众多猎人中，能生存下来的优秀猎人有那么7位，我们的主角SAMUS、KANDEN、SPIRE、WEAVEL、TRACE、NOXUS以及SYLUX。在ALIMBIC遗迹中存在着大量的守卫，分别守卫着开启空间炮的钥匙——8颗能量水晶。我们的主角SAMUS历尽千辛终于将8颗水晶凑齐，并再次开启了空间炮，两千年前的牢笼Oubliette再一次重见天日。

可当猎人们赶到Oubliette并协力将封印之球击碎时，发现原来他们都被骗了，封印之球里并没有什么诱人的"终极力量"，而是一个可怕的怪物，它就是GOREA。其实终极力量根本不存在，一切都只是GOREA的骗局。GOREA从封印之球出来之后，瞬间就将6位猎人的灵魂抽取干了。庆幸我们的主角SAMUS来的晚，正好看到6位猎人瞬间被吸干的那一幕，看来一场恶战是在所难免的了。最终，SAMUS在Oubliette的底部找到了OMEGA CANNON并用它消灭掉了GOREA。被GOREA吸收了的灵魂再一次的回到了6位猎人的体内。由于Oubliette的能量来源于GOREA本身，GOREA死后Oubliette便开始了爆炸、瓦解，7位猎人仓惶逃脱了那片噩梦一般的地方。

最后，ALIMBIC长老们的灵魂在SAMUS逃出后与她的灵魂进行了沟通……本作的剧情到此结束。

Character Profile 人物介绍

SAMUS 种族:地球人

银河战士历代的主角，宇宙最强赏金猎人！本作中的专用武器是Missile Launcher（导弹发射器），因为7位猎人中只有SAMUS的导弹具有半追踪效果的（蓄力后修正导弹命中偏差），而且导弹威力不俗、伤害面积大，所以是最适合初学者使用的角色。变身形态：Morph Ball，变成球后的SAMUS可以边滚边放三颗炸弹也是PRIME系列的传统，加速球的速度让她更容易脱身，且带有攻击判定。总之绝对是强力角色。

KANDEN 种族:Enoema

因为某个倒霉的实验室的一次意外，Kanden被创造成了终极战士。剧情模式中与SAMUS交锋第一个猎人就是他，专用武器是Volt Driver（伏特驱动器），攻击时子弹几乎没有飞行时间（差不多是指哪打到哪），蓄力后的效果是放出一个黄色的追踪电球，虽然速度慢但追踪效果极强，命中敌人后能让对手产生短时间的混乱。变身形态：Stinglarva，变成虫子的KANDEN可以放出一个具有追踪效果的尾巴来攻击敌人，但威力一般。

SPIRE 种族:Diamont

Diamont族的唯一幸存者，身体由器官化有机岩石构成，为了寻找自己的同胞消失的秘密和自己丢失的记忆而来。专用武器是Magmaul（熔岩枪），威力和导弹持平，打到墙上会有反弹效果，蓄力命中敌人后可以让其持续燃烧一段时间，（距离太近的话自己也会燃烧）。变身形态：Dialanche，变成球后的SPIRE会以自己为中心360度旋转攻击对手，威力很大，而且能攀爬墙壁达到一些别的猎人难以达到的地方。

WEAVEL 种族:Cybernetic Space Pirate

WEAVEL曾经是一个强悍的宇宙海盗将军，但是早先在与SAMUS的交锋中被SAMUS轰至残废。只有大脑和脊髓束完好，于是用机械重新构建了躯体。专用武器是Battle Hammer（战锤），连发性能较好，攻击范围也比较大，但是威力一般。变身形态：Halfturret，可将身体分成两部分，下半身炮台自动攻击，上半身用手刀砍击敌人。但分身后HP也相应的被分成两部分。

TRACE 种族:Kriken

野蛮下等种族Kriken的一员，性格残暴，以杀戮为快感。专用武器是Imperialist（射线狙击枪），装备后不动的话能隐身（身体成半透明状）。狙击枪威力巨大，开镜后爆头能满血秒杀对方，找个隐蔽的地方秒人是不错的选择，但发射的同时也会暴露了自己的位置。变身形态：Triskelion，变成虫子的TRACE以突刺攻击对手，速度极快且威力不俗，不动时同样能隐身，是个阴险的猎人。

NOXUS 种族:Vhozon

NOXUS来自一个高傲光荣的种族——Vhozon，这是一个隐居在银河系边缘地带的自豪种族。NOXUS成为赏金猎人是为了维护银河系的正义对付那些罪犯和恶人。专用武器是Judicator（冰冻枪），蓄力后能将对手冰冻住3秒，战术就是用冰冻枪蓄力把敌人冻住然后换狙击枪爆头秒杀。冰冻枪还有很强的反弹作用，在狭小的地方使用很有利。变身形态：Vhosythe，变成球刀后可以用刃片旋转着攻击对手，但命中后还要继续使用才可以再次发动攻击。

SYLUX 种族:不明

谜之猎人，除了叫SYLUX之外我们对他知之甚少，追随着SAMUS而来，为的是他对银河联邦的刻骨仇恨以及顺带对曾为银河联邦效力的SAMUS的仇恨。专用武器是Shock Coil（电流枪），电流枪攻击力是最低的，但它却可以粘在对手身上将对手的HP吸收并补充到自己体内，时间越长，吸收速度越快。变身形态：Lockjaw，变成球的SYLUX因为身体是浮空的，所以速度极快，是7个猎人中移动速度最快的一个，球体的三角电网锁定攻击几乎可以将对手秒杀，是个很棘手的猎人。

SECRET 网络对战扣分问题

1星		击败	4星+8	击败	2星+1
击败	1星+2	击败	5星+12	击败	3星+2
击败	2星+4	3星		击败	4星+4
击败	3星+8	击败	1星+1	击败	5星+8
击败	4星+10	击败	2星+2	5星	
击败	5星+14	击败	3星+4	击败	1星+1
2星		击败	4星+6	击败	2星+1
击败	1星+2	击败	5星+10	击败	3星+2
击败	2星+4	4星		击败	4星+4
击败	3星+6	击败	1星+1	击败	5星+6

特殊的情况

1. 连击威力高，少扣现象发生可能
2. 等级高，单机模式完成度高，少扣现象多。

SECRET 关于最终武器OMEGA CANNON

1. OMEGA CANNON是杀不死TRACE，NOXUS，WEAVEL在ALT状态的，但是直接接触是会秒杀。
2. OMEGA CANNON可以反弹，对着墙上的绿色有机物质打可以实现。
3. OMEGA CANNON可以同时放两个，需要BUG的利用。

SECRET NOXUS远距离冰冻

NOXUS存在一条隐藏冰冻线，隐藏冰冻线在屏幕的正中央。冰冻方法：通过调整视角，使隐藏冰冻线穿越敌人，仅此而已。远距离冰冻不受任何障碍物影响，即便敌人在掩体中也能被冰冻住。

SECRET 入墙

本作中存在入墙BUG，入墙无论是在普通联机或者WI-FI联机对战中都能使用。

入墙的方法有以下3种：

1. 后坐力入墙法，利用一些武器（如导弹、熔岩枪）蓄力后强大的后坐力强行将自己弹出墙去。
2. 变身入墙法，利用WEAVEL变身后身体分成两段的特性入墙。
3. 合作入墙法，需要2人都选WEAVEL的情况下，用自己的分身塔炮将同伴的上半身强行推入墙内。

能入墙的地图有：COMBAT HALL、SIC TRANSIT、ALINOS GATEWAY、ARCTERRA GATEWAY、OUBLIETTE、STASIS BUNKER、ICE HIVE、ALINOS PERCH等等。

Weapon 武器简介

能量光束：普通光束，威力较小，射击速度快，子弹无限。

导弹：飞行时间较长，威力较大，SAMUS使用此武器蓄力后会有半追踪效果。

伏特驱动器：几乎没有飞行时间，威力一般，KANDEN使用此武器蓄力后会有强追踪效果。

熔岩枪：有一定的反弹效果，威力较大，SPIRE使用此武器蓄力后可以使对手燃烧一段时间。

战锤：子弹飞行路线为抛物线，攻击范围较大，连射性能较好，但威力一般，WEAVEL使用此武器后能使武器波及范围变大。

射线狙击枪：威力巨大，子弹为射线状，无飞行时间，发射准备时间较长，TRACE使用此武器不动时能隐身。

冰冻枪：有较强的反弹效果，威力不俗，NOXUS使用此武器蓄力后能将对手冰冻住数秒。

电流枪：可将射程范围内的敌人锁定后持续攻击，持续时间越长威力越大。SYLUX使用此武器后能吸收对手的HP。

OMEGA CANNON：终极武器，威力极大，秒杀全屏，对战模式中如使用不当自身也会被秒杀。

Scene 场景介绍

CELESTIAL GATEWAY

CELESTIAL研究所，是一个已经废弃的空间站，该研究所停留在ALINOS行星的卫星轨道上，保管着ALIMBIC人的研究记录。

ALINOS行星

ALIMBIC群落遗迹的一部分，两千年前GOREA就坠落在这里，曾经是古代ALIMBIC长老所居住的地方。原本环境优异，后来因为行星核的变动荒废了，目前星球表面几乎被岩浆覆盖。

VESPER DEFENSE OUTPOST

VESPER防御基地，在ARCTERRA小行星边缘建造的后备基地之一。平时作为燃料的补给基地。为了确保被保管的武器的稳定性，基地内部温度保持在零度。

ARCTERRA小行星

处在比较外围的小行星，星球上到处都是冰雪，温度很低。

OUBLIETTE

囚禁GOREA的牢笼，在虫洞的另一端，只能用空间炮才能打开虫洞。

SECRET 猎人执照上的一些小细节

游戏中如果是100%扫描通关的话，将会在猎人执照的右上方出现一块闪光的水晶作为奖励，如果低于100%扫描就只会出现一个蓝色螺旋状标志。执照左上方的闪电标志也会随着胜利的场数而改变，赢25场－铜，赢100场－银，赢200场－金，赢1000场－白金。联机模式（普通联机或WI-FI联机均可）超过500场，猎人执照上将会出现花边。此外，猎人的版本也会体现在猎人执照上，绿色代表欧版，蓝色代表美版，红色代表日版（取决于猎人执照最上面两侧的颜色）。

SECRET IMP穿墙

以为入墙后就无敌了？那你就错了，有比入墙更绝的，那就是穿墙。事实上任何墙体都可以被IMP（射线狙击枪）穿透，但穿墙的话大多都需要一定的角度的，能平角穿射的地方并不多，多数为仰角和俯角穿射，判断IMP是否穿墙，可以根据IMP打到物体后特有的"红圈"来判断，如果打到墙体后没有出现红圈，就表明此刻你的IMP已经穿墙了；反之，如果打到墙体后出现红圈，就表明没有穿墙。

爱好者不可不知的银河战士



CHECK! 玩3D银河战士头晕现象

银河战士系列自从3D化以后，很多玩家都抱怨玩此游戏头晕恶心，有些甚至需要长时间休息才能恢复。其实更多的时候是玩家自己操作不当造成，由于PRIME是有锁定系统的，而没有敌人的时候可以像普通FPS那样按住L侧移，很多地方多多利用这点可以减少屏幕来回晃动降低头晕率。

如果发现自己玩PRIME出现头晕现象也不用担心，尝试休息一会吧。PRIME系列每作都达到了秒间60帧，比大多FPS都要稳定，所以完全可以放心游戏。

SAMUS的容姿在系列作品中的变化



■PRIME里资料管里的SAMUS头像原设图



■回声结局中，SAMUS脱掉盔甲的样子，比起1代差不多算是换了个人



■腐蚀中和2代基本一，SAMUS明显瘦了许多，可怜的人啊



■猎人中和腐蚀好相似



■GBA版零点任务中的零式SAMUS



■PWii版大乱斗X的形象，看来这个形象已经被彻底定了下来

国内银河战士分类情况

银河战士终于从融合开始在国内崛起，可惜NGC的普及率使得少有人体验家用机版的PRIME系列，做成功转型又获得超高评价的系列，培养出了一批PRIME饭。而同时很多喜欢2D银河战士的玩家则对PRIME系列不感冒，认为2D才是正统。到了NDS版猎人推出的时候，又出现了以对战为乐趣的一批猎人饭，这些玩家对2D和FPA式的PRIME三部曲都不感兴趣，甚至一点都不知道，他们关注的就是如何练好技术，在网上独孤求败，严格意义上来说不能算银河FANS

2D玩得是平面动作，3D空间探索动作，如果你能适应这两种类型那就基本没有问题了，个人还是倾向3D化的PRIME系列。

到底是FPA还是FPS？

现在各大BBS里经常有这样的争论，官方的定义是FPA，E3等展会上则是把PRIME和其他FPS划分到一起。由于锁定之后不用去瞄准而专注侧闪、跳跃和切换武器、面罩和球形态下等等各方面让其更倾向动作游戏一点，而多数人主观的第一印象都是FPS，射击要素虽然是贯穿始终但综合来说动作的比列占了绝大部分。表面看似FPS、内在却是FPA！如果再不和谐干脆就叫做FPAS吧（第一人称动作射击？汗）

CHECK! 银河战士与光环

自从XB的光环出现以后，FPS在美国市场就渐渐成为主流，银河战士正是在这个时候转型的。PRIME系列登场以后被称为NGC上唯一可以和光环叫板的游戏，02公认的最佳游戏，两者在画面上是当时最好的两个；到了光环2出来的时候已经是备受瞩目的XB头号大作了，任天堂的银河2正是得知光环2的存在才匆忙开发的续作的，虽然赶上了光环2发售不久后，可惜市场已经被完全占领，回声没有获得更多人的关注，销量比1代差了不止一个档次。这次的3代更是提前光环3早发售一个月，虽然首周销量排到了第一，但后续显然卖不动了。

归根结底在于光环是迎合大众口味的对战FPS，银河战士是孤单一个人冒险的动作游戏，受众面没有光环系列广确实是比较吃亏。但相比光环的大众化商品游戏，银河战士更靠近艺术风味，如果你是一个有品味并且喜欢科幻的人，请相信这个系列给你带来的冲击。

童年的回忆各有不同 但对游戏的感情相通

这期合刊的编前会上，主编宣布为每个编辑开设一页临时个人专栏。对于在下来说，这可算是出了个天大的难题。

在下很喜欢写东西，但是很不喜欢写自己的事。不知是国人特有的中庸避世意识作祟，还是自己消极处世的古怪性格所致，在下总觉得，把自己日常琐事摆出来给别人看，是一种有些尊大的行为。生而于世，每人皆有生活中的酸甜苦辣，如果鸡毛蒜皮全都拿来成文，读来不免索然无味，更可能让阅历丰富的人笑话；但反过来说，如果把自己描述得很“不凡”，又难免有自吹自擂的嫌疑，其间的尺度着实难以把握。

不过转念一想，这样想也未免过激。平淡之事，平淡写来，或许自有一番“互通往来”的乐趣。在网上看高手写的博客，文章行云流水，文字恬淡从容，读来感觉尤为亲切。于平常中引发共鸣，这确实是一种成功的交流。游戏也好，杂志也罢，本质终究是创作者的单向表达。虽然已经进入了网络时代，但只要还有“作品”的概念存在，创作一方就无法逃避完善表达形式的义务。一篇文章写不好看，归根结底还是自己的道行不够，和内容并无本质联系。

想至此处，不禁对自己内心这点小小的纠结感到有些可笑。看来，比起那些信手将整篇专栏一挥而就的同事们来，在下在“虚怀若谷”的气质上还差得忒远了点。

那么就简单地写几笔往事，权作闲聊好了。现在回想起来，在下关于电子游戏的童年回忆还真是蛮特殊的。

很小的时候看书不注意用眼卫生，在下从小学一年级起就戴上了近视眼镜。为了保护视力，父母在家制定了严格的“用眼制度”，看书必须按时休息，电视更是不许多看一眼。不过那个时候，在下还不知道“电子游戏”为何物，因此除了一两部小朋友们都在看的动画片外，花花绿绿的电视屏幕也没有对在下形成太多诱惑。

不过这个情况在小学四年级发生了变化。在一次学校组织的课外活动后，在下偶然跑到一位同学的家里去玩，看见两台能在电视上玩的游戏机。其中一台是大家都很熟悉的红白FC，另一台摇杆式游戏机在下直到很久以后才得知它的型号——雅达利2600。不过那位拥有游戏机的同学对电子游戏并不太热衷，只在FC上简单演示了一下《魂斗罗》的第一关，就拉着在下跑出去玩了。可此时，这种“神奇”的玩具已经在在下心里留下了非常深的印象。

在那之后，在下在班里打听了一圈，发现另外一位和在下非常要好的同学家里也有FC，便求那位同学带我到家里去玩一次。那次玩的游戏是《松鼠大作战》……毫无疑问，在下当场被这款现在玩起来也能感受到深厚游戏性的名作俘虏，玩电子游戏成了自己非常渴望的乐趣。不过，由于家规甚严，再加上自己也知道玩游戏不利眼睛健康，在下从来没向父母提出过购买游戏机的事。到了实在忍不住的时候，就偷偷着跑到同学家里去玩一场。

其后数年间，周围的同学和朋友开始拥有了更高级的游戏机，很多人还玩起了PC游戏，但在下家中却一直和游戏器材无缘。一直到上高中时，在下自己攒钱买了台砖头GB，这才算拥有了自己的第一台游戏机。

如今在下在游戏杂志社上班，家中游戏器材也堪称丰富。回想小时候的情景，实在难以想象自己现在的生活会和游戏扯上这么多关系。和FC时代的老玩家比起来，“半路出家”的在下资历着实浅得很。不过，每当在下打开电脑，看到网络上各国大型游戏资讯网站上的海量信息时，也同样会感叹电子游戏在这十数年间的飞速发展。如今在NDS等主机的陪伴下度过学校生活的朋友们将来提起自己的游戏生涯，想必又将是一番不一样的回忆吧。

当初唯夜曾经在闯家里提过，想让在下找一些PS2游戏《秋蝉鸣泣之时·祭（ひぐらしのなく頃に祭）》的台词刊登出来，但一直没找到机会。如今这款游戏的资料篇发售不久，再加上本期合刊中开设了这个临时的个人专栏，在下就在这里兑现一下这件事吧。《秋蝉·祭》在2007年的日版PS2文字小说类游戏中销量名列前茅，由于原作的动画版获得了很高的人气，国内知道这款游戏的朋友大概也不少。本作最特别的地方就是超长的篇幅，游戏全程超过了一百小时，而且对话是全语音，台词量达到同类游戏的数倍之多。游戏中的日语并不复杂，对学习日语感兴趣的朋友可以把它当成一款长篇有声小说来看。

下面列出的台词是游戏中每章“预告”环节中的最后一句提示语，分别暗示了每章内容的核心，但这几句话在播放时并没有字幕显示。下面列出了每句话的原文与译文，按章节分开。《秋蝉·祭》是在下很喜欢的作品，如果能对同样喜欢这款游戏的朋友起到一点帮助，在下就感到非常高兴了。

●第零章·暇潰し（ひまつぶし）

原文）うんめいは しあわせ だけじゃない。
でも、ふこうを のぞむひと なんて、だれも いない。

（译文）命运并不都是幸福的，但没有任何人会企盼不幸。

○第壹章·盥回し（たらいまわし）

（原文）にげることは つみ じゃない。
でも、げんじつは ゆめのように あまくなかった。

（译文）逃避并不是罪，但现实并不像梦境一样天真。

●第贰章·鬼隠し（おにがくし）

（原文）しんじたい とおもうきもちが うんだ ひげき。
ながした なみだは、ざんげか、それとも えんこんか。

（译文）从渴望相信的心情中诞生出的悲剧。
流下的泪水，意味着忏悔还是怨恨？

●第叁章·綿流し（わたながし）

（原文）なぜあのとき とつぶやく、こうかいの ことば。それはもはや、むなしいひびき だった。

译文）“为何那时……”后悔的词句从唇间漏出，可是，那已经成为了空虚的回响。

●第肆章·祟殺し（たたりごろし）

（原文）なにが みちがっていたのか？
そのこたえを さがして、ひげきは さらに ひろがっていく。

（译文）究竟看错了什么地方？追寻着答案，却在悲剧中越走越深。

●第伍章·目明し（めあかし）

（原文）うまれてこなければ よかったのか？ちみどろのては、こくうすら つかめなかった。

（译文）是否本来就不应生于世上？血染的双手，甚至无法再抓住一片虚空。

○第陆章·凭落し（つきおとし）

（原文）だれも、にくんでいたわけ じゃなかった。
ただ、ほんのすこしの ごかいが、すべてを かえてしまった。

（译文）原本，谁心中都没有憎恨。但是，一点小小的误解，一切都改变了。

●第柒章·罪灭し（つみほろぼし）

（原文）だれかを あいしたかった。
でもほんとうは、だれかに あいされたかった。

（译文）渴望着去爱某个人。
但其实真正渴望的，是被某个人所爱。

●第捌章·皆杀し（みなごろし）

（原文）とりもどした ゆうき とともに、あかされた やみの しんじつ。
あきらめていた みらいは、すぐめのまえに あった。

（译文）在寻回的勇气中，黑暗的真实逐渐显现。
曾放弃的未来，其实就在咫尺之遥的眼前。

○最终章·零尽し（みおつくし）

（原文）うんめいの まよいこたちよ。
さあ、カケラを つむいで、みらいを ひらけ。

（译文）彷徨在命运中的孩子们，
编织起所有碎片，开辟未来吧。

（●PC版原作章节 ○PS2版原创章节）

著子专栏
Vol.001



著子，基本上算是北京土著，电软编辑。几期前刚从小沛手中接管了新闻栏目，从此开始长期潜伏在各国新闻网站上。最近正为英文水平不足而深感痛心。

在下当场被这款具有深厚游戏性的名作俘虏，玩电子游戏成了自己非常渴望的乐趣。





虽然很早以前就开始用电脑了，但整理东西的时候还是摆脱不了用手写的习惯，明显和时代格格不入的人。

新作游戏发售表

提到年初的发售表，“变动剧烈”应该算是最大的特点了。各机种上都有很多作品变更发售日，重头作品延期的情况也不在少数。Wii上的《任天堂明星大乱斗X》就是其中之一，多等了一周的玩家这次更要仔细品味这款大作了。另外，PS3和Xbox360上的《恶魔猎人4》也终于“降临”，系列爱好者们“开战”的时刻又到了。 □责编/蓍子

PS2

1月29日			
超能奔跑者	Iridium Runners	RAC	South Peak
1月31日			
XYANIDE	ザイナイド	STG	ERTAIN
IZUMO2 学园狂想曲 双重指挥	IZUMO2学园狂想曲ダブルタクト	AVG	GN Software
宿命传说 导演剪辑版	テイルズオブデスティニー ディレクターズカット	RPG	NBGI
凉宫春日的困惑	凉宫ハルヒの戸惑	AVG	BANPRESTO
Your 秋之回忆 女生版	ユア メモリーズオフ ガールズサイド	AVG	5gk
2月5日			
卡拉OK总动员 美国偶像返场	Karaoke Revolution Presents American Idol Encore	RAG	KONAMI
奇幻精灵事件簿	The Spiderwick Chronicles	AVG	Sierra
战斗赛车 正面交锋 加强版	Twisted Metal Head-On: Extra Twisted Edition	RAC	SCE
2月7日			
美少女梦工厂5	プリンセスメーカー5	SLG	Cyberfront
2月11日			
小冒险家朵拉 拯救美人鱼	Dora the Explorer: Dora Saves The Mermaids	AVG	Global Star
徒步旅行抢救队	Go, Diego, Go!	AVG	Take Two
2月12日			
心灵传输者	Jumper	ACT	Brash
2月14日			
D.C.原点	D.C.-ダ・カーポ- the Origin	AVG	Sweets
实战弹子必胜法Selection职员金太郎	実战パチスロ必胜法Selectionサラリーマン金太郎	TAB	SEGA
毒粉	ポイズンピンク	RPG	BANPRESTO
2月15日			
天界守护者	Heavenly Guardian	ACT	UFO Interactive
2月20日			
经典弹珠台 威廉姆斯合集	Pinball Hall of Fame: The Williams Collection	TAB	Crave
2月21日			
梦精灵 入梦	NiGHTS into dreams...	ACT	SEGA
终极护送2深夜的甘甜之棘	ラストエスコート2 深夜の甘い棘	SLG	D3 Publisher
弹子假面超人 弹子发髻达人14	ぱちんこ假面ライダー パチってちょんまげ达人14	TAB	HACKBERRY
2月26日			
混沌战争	Chaos Wars	RPG	O-3
2月28日			
花色蛋糕	プティフール	AVG	IDEA FACTORY
吸血奇谭 月结	吸血奇谭ムーンタイズ	AVG	Interchannel Holon
放学后的白银乐章	放课后は白银の调べ	AVG	Dimple
鸟之星 浮游星球	トリノホシ Aerial Planet	AVG	日本一
★高达无双Special	高达无双Special	ACT	NBGI
爱情泡泡糖2 第一名	φなる・あぷろーち2 1st priority	AVG	Princess Soft
2月29日			
世界扑克冠军赛	World Championship Cards	TAB	Crave
3月3日			
B-Boy街舞	B-Boy	RAG	SCE
美国职棒大联盟2K8	Major League Baseball 2K8	SPG	2K Games
3月4日			
★寂静岭 起源	Silent Hill Origins	AVG	KONAMI
美国职棒大联盟08	MLB '08: The Show	SPG	SCE
3月6日			
信长的野望・革新with加强版	信长的野望・革新with パワーアップキット	SLG	KOEI
Elminage 暗之巫女与诸神的指轮	エルミナージュ 暗の巫女と神々の指轮	RPG	Starfish
奈落之城 一柳和 第二次受难	奈落の城 一柳和 2度目の受难	AVG	日本一
3月11日			
拉切特与克拉克5尺寸事件	Ratchet & Clank: Size Matters	ACT	SCE
3月12日			
信长的野望Online争霸之章	信长的野望Online争霸之章	SLG	KOEI
里维拉大冒险	El Tigre	ACT	THQ
3月13日			
12RIVEN 完全心灵犯罪	12RIVEN the Ψcliminal of integral	AVG	KID
真实之泪	トゥルーティアーズ	AVG	Sweets
大都技研公式弹子模拟 新・吉宗	大都技研公式パチスロシミュレーター 新・吉宗	TAB	Paon
3月18日			
世嘉全明星网球	SEGA Superstars Tennis	SPG	SEGA
歌星90年代	SingStar '90s	RAG	SCE
3月19日			
遥远的时空中4	遥かなる时空の中で4	AVG	KOEI
3月25日			
暗夜杀机 结果	Obscure: The Aftermath	AVG	Playlogic
3月27日			
罪恶工具XX Accent Core Plus	ギルティギアイグゼクス アクセントコアプラス	FTG	Arc System
Code Geass反逆的鲁路修LOST COLORS	コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS	AVG	NBGI
君为主我为仆 侍奉日记	君が主で执事が俺で お仕え日记	AVG	Minato Station
3月31日			
快刀赛车	RC Mini Chopper	RAC	Valcon Games
4月10日			
大奥记	大奥记	AVG	Global A
七色天使 苏醒	プリズム・アークAWAKE	RPG	5gk
4月24日			
H2O PLUS	H2Oプラス	AVG	角川书店
碧城	アオイシロ	AVG	SUCCESS

Wii

1月29日			
炸弹人岛	Bomberman Land	ACT	HUDSON
1月30日			
气球POP	Balloon Pop	PUZ	UFO
1月31日			
★任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂
家庭滑雪	ファミリースキー	SPG	NBGI
赛车女郎	Action Girlz Racing	RAC	Conspiracy
2月5日			
卡拉OK总动员 美国偶像返场	Karaoke Revolution Presents American Idol Encore	RAG	KONAMI
马儿与我	My Horse and Me	ACT	Ubisoft
2月7日			
御姐玫瑰 革命	お姐チャンバラ Revolution	ACT	D3 Publisher
国际儿童足球赛	Kidz Sports International Soccer	SPG	Destineer
2月11日			
徒步旅行抢救队	Go, Diego, Go!	AVG	Take Two
2月12日			
心灵传输者	Jumper	ACT	Brash
2月14日			
伦敦出租车 高峰时间	London Taxi: RusHour	RAC	Destineer
2月18日			
究级大越野 突破控制	MX vs. ATV Untamed	RAC	THQ
2月19日			
嘻哈飚车族	Pimp My Ride	ACT	Activision
2月20日			
经典弹珠台 威廉姆斯合集	Pinball Hall of Fame: The Williams Collection	TAB	Crave
2月21日			
姿势&手势	ミブリー&テブリー	ETC	SEGA
2月25日			
阿加莎・克里斯蒂 童谣谋杀案	Agatha Christie: And Then There Were None	AVG	TAC
毁灭全人类 解放威廉	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	AVG	THQ
叛乱袭击者 夜鹰行动	Rebel Raiders: Operation NightHawk	STG	Jack Of All
2月26日			
柯柯特魔术马戏团	Cocoto Magic Circus	STG	Conspiracy
加菲猫 现实世界历险记	Garfield Gets Real	ACT	DSI
世嘉钓鱼高手	SEGA Bass Fishing	SPG	SEGA
2月28日			
全国装饰卡车祭	全国デコトラ祭り	RAC	Jaleco
Q版赛车Wii	チョロQ Wii	RAC	TAKARA TOMY
Simple Wii系列Vol.5 THE打砖块	SIMPLE WiiシリーズVol.5 THEブロック崩し	PUZ	D3 Publisher
Simple Wii系列Vol.6 THE快乐对战	SIMPLE WiiシリーズVol.6 THEワイワイ・コンバット	FPS	D3 Publisher
2月29日			
二战王牌	WWII Aces	SLG	Destineer
3月3日			
恶霸鲁尼 奖学金版	Bully: Scholarship Edition	ACT	Rockstar
美国职棒大联盟2K8	Major League Baseball 2K8	SPG	2K Games
奇幻精灵事件簿	The Spiderwick Chronicles	AVG	Sierra
3月4日			
战火兄弟连 30号高地之路	Brothers in Arms: Road to Hill 30	FPS	Ubisoft
忍者反应	Ninja Reflex	ETC	EA
3月6日			
游乐场 在公园游玩吧	プレイグラウンド 公园であそぼう!	ETC	EA
信长的野望・革新with加强版	信长的野望・革新with パワーアップキット	SLG	KOEI
家庭赛马	ファミリージョッキー	ETC	NBGI
3月10日			
室内运动	Indoor Sports	SPG	KONAMI
百战天虫 太空星尘	Worms: A Space Oddity	SLG	THQ

PS3

1月31日			
★恶魔猎人4	デビルメイクライ4	ACT	CAPCOM
世嘉拉力REVO	セガラリ—REVO	RAC	SEGA
魔界战记Disgaea3	魔界战记ディスガイア3	RPG	日本一
2月5日			
恐龙猎人	Turok	FPS	Touchstone
2月12日			
冲突 否定行动	Conflict: Denied Ops	FPS	Eidos
2月18日			
FIFA街头足球3	FIFA Street 3	SPG	EA
2月19日			
杀戮俱乐部	The Club	ACT	SEGA
历史频道 太平洋之战	History Channel: Battle For the Pacific	ACT	Activision
2月21日			
失落星球 极限状态	ロストプラネット エクストリーム コンディション	ACT	CAPCOM
2月26日			
迷失	Lost: The Videogame	AVG	Ubisoft
转折点 自由陨落	Turning Point: Fall of Liberty	FPS	Codemasters
3月3日			
卡拉OK总动员 美国偶像返场	Karaoke Revolution Presents American Idol Encore	RAG	KONAMI
美国职棒大联盟2K8	Major League Baseball 2K8	SPG	2K Games
3月4日			
战地双雄	Army of Two	ACT	EA
毁灭全人类 解放威廉	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	AVG	THQ
美国职棒大联盟08	MLB '08: The Show	SPG	SCE
3月6日			
龙如 见参	龙如 见参	ACT	SEGA
3月11日			
死刑犯2充血	Condemned 2: Bloodshot	ACT	SEGA
彩虹六号 拉斯维加斯2	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	STG	Ubisoft
3月18日			
迷雾	Haze	STG	Ubisoft
世嘉全明星网球	SEGA Superstars Tennis	SPG	SEGA
3月24日			
战地 叛逆连队	Battlefield: Bad Company	FPS	EA
3月25日			
暗黑地带	Dark Sector	FPS	D3 Publisher
维京人 神域之战	Viking: Battle for Asgard	ACT	SEGA
4月24日			
战场的女神	战场のヴァルキュリア	SLG	SEGA
4月发售预定			
战火兄弟连 地狱之路	Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Ubisoft
文明 变革	Civilization Revolution	RTS	2K Games
杀戮地带2	Killzone2	FPS	SCE
小小大星球	LittleBigPlanet	ACT	SCE
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2: World in Flames	STG	EA
2008年发售预定			
★合金装备·索利德4 爱国者之铳	メタルギア ソリッド4 ガンズ·オブ·ザ·パトリオット	ACT	KONAMI
信赖铃音 肖邦之梦	トラスティベル ショパンの梦	RPG	NBGI

XBOX360

1月31日			
★恶魔猎人4	デビルメイクライ4	ACT	CAPCOM
世嘉拉力REVO	セガラリ—REVO	RAC	SEGA
2月5日			
卡拉OK总动员 美国偶像返场	Karaoke Revolution Presents American Idol Encore	RAG	KONAMI
奇幻精灵事件簿	The Spiderwick Chronicles	AVG	Sierra
恐龙猎人	Turok	FPS	Touchstone
2月12日			
冲突 否定行动	Conflict: Denied Ops	FPS	Eidos
魔法门之黑暗弥赛亚 元素	Dark Messiah of Might & Magic: Elements	RPG	Ubisoft
心灵传输者	Jumper	ACT	Brash
2月18日			
FIFA街头足球3	FIFA Street 3	SPG	EA
2月19日			
杀戮俱乐部	The Club	ACT	SEGA
2月25日			
前线 战争燃料	Frontlines: Fuel of War	FPS	THQ
2月26日			
迷失	Lost: The Videogame	AVG	Ubisoft
转折点 自由陨落	Turning Point: Fall of Liberty	FPS	Codemasters
3月3日			
恶霸鲁尼 奖学金版	Bully: Scholarship Edition	ACT	Rockstar
美国职棒大联盟2K8	Major League Baseball 2K8	SPG	2K Games
3月4日			
战地双雄	Army of Two	ACT	EA
毁灭全人类 解放威廉	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	AVG	THQ
3月11日			
死刑犯2充血	Condemned 2: Bloodshot	ACT	SEGA
彩虹六号 拉斯维加斯2	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	STG	Ubisoft
3月18日			
世嘉全明星网球	SEGA Superstars Tennis	SPG	SEGA

NDS

1月31日			
放学少年	放课后少年	AVG	KONAMI
露璞璞方块 露璞沙罗DS	るぷぷキューブ ルプ★さらだDS	PUZ	Dimple
虫师 天降里	虫师 天降る里	SLG	MMV
2月14日			
少女的恋爱革命 恋爱报告! DS	乙女的恋爱革命★ラブレボ!! DS	AVG	Interchannel
心跳回忆女孩版 第二季	ときめきメモリアル ガールズサイド セカンドシーズン	SLG	KONAMI
北斗神拳 北斗神拳传承者之道	北斗神拳 北斗神拳传承者之道	ACT	SPIKE
火影忍者疾风传 大乱战! 影分身绘卷	NARUTO疾风传 大乱战! 影分身绘卷	ACT	TAKARA TOMY
快乐小兔幸运草	はぴはぴクローバー	AVG	TDK CORE
数码暴龙冠军杯	デジモンチャンピオンシップ	SLG	NBGI
2月21日			
超热血高校国夫君 躲避球部	超热血高校くにおくんドッジボール部	ACT	Arc System
世界树迷宫Ⅱ 诸王的圣杯	世界树の迷宫Ⅱ 诸王の圣杯	RPG	ATLUS
上帝也疯狂DS	ポピュラスDS	RTS	EA
太空侵略者EXTRSME	スペースインベーダー エクストリーム	STG	TAITO
牧场物语 闪闪太阳和同伴们	牧场物语 キラキラ太阳となかまたち	SLG	MMV
2月28日			
AWAY变幻迷宫	AWAYシャッフルダンジョン	RPG	AQ Interactive
灵光守护者	ソーマブリンガー	RPG	任天堂
结界师 黑芒楼袭来	结界师 黑芒楼袭来	ACT	NBGI
超剧场版KERORO军曹3 天空大冒险	超剧场版ケロロ军曹3 天空大冒险であります!	ACT	NBGI
3月6日			
哆啦A梦 大雄与绿巨人传DS	ドラえもん のび太と绿の巨人传DS	ACT	SEGA
花、太阳和雨 无尽乐园	花と太阳と雨と 终わらない乐园	AVG	MMV
3月13日			
影之传说THE LEGEND OF KAGE 2	影之传说THE LEGEND OF KAGE 2	ACT	TAITO
LUX-PAIN	ルクス·ペイン	AVG	MMV
3月19日			
戏剧性迷宫 樱大战 因为有你	ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため	RPG	SEGA
模拟城市DS2从古代通向未来的城市	シムシティDS2 古代から未来へ续くまち	SLG	EA
时空洞穴 寻找被夺走的过去	タイムホロウ 夺われた过去を求めて	AVG	KONAMI
3月20日			
伊苏DS	イースDS	RPG	Holon
伊苏Ⅱ DS	イースⅡ DS	RPG	Holon
★忍者外传 龙之剑	NINJA GAIDEN Dragon Sword	ACT	TECMO
★口袋妖怪战队 融合	ポケモンレンジャー バトナージ	AVG	任天堂

PSP

1月31日			
世嘉拉力REVO	セガラリ—REVO	RAC	SEGA
2月7日			
编码灵魂 被继承的理想	Coded Souls受け继がれし イデア	RPG	SCE
★基连的野望 阿克西斯的威胁	ギレンの野望 アクシズの胁威	SLG	NBGI
2月18日			
极品飞车 街头狂飙	Need for Speed ProStreet	RAC	EA
2月21日			
★大蛇无双	无双OROCHI	ACT	KOEI
太空侵略者EXTRSME	スペースインベーダー エクストリーム	STG	TAITO
2月28日			
我的造型室	My Stylist	ETC	SCE
3月4日			
★战神 奥林匹斯之链	God of War: Chains of Olympus	ACT	SCE
3月19日			
无限回廊	无限回廊	PUZ	SCE
海腹川背Portable	海腹川背Portable	ACT	MMV
3月27日			
★怪物猎人Portable 2nd G	モンスターハンターポータブル2nd G	ACT	CAPCOM
Code Geass反逆的鲁路修LOST COLORS	コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS	AVG	NBGI
3月发售预定			
大战略Ⅶ超越	大战略Ⅶエクシード	SLG	SS-Alpha
4月24日			
神秘事件PORTABLE八十神薰的挑战	ミステリートPORTABLE 八十神かおるの挑战	AVG	Views
2008年发售预定			
常青之国 悠久之仁	ティル·ナ·ノーグ 悠久之仁	RPG	SS-Alpha